ВИДЕО НА CD И DVD
КАК СОЗДАВАЛСЯ
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

МЕГА ПОСТЕРЫ! ▪ EVERQUEST II ▪ THE PUNISHER

4 ИГРОВЫЕ НАКЛЕЙКИ

CD DVD №1 В МИРЕ

WWW.IGROMANIA.RU

МАРТ
№ 03 2005
[90]

ИГРОМАНИЯ

НОВЫЙ ФОРМАТ!
СВЫШЕ 8ГБ
ДВУХСЛОЙНЫЙ DVD

224 страницы

ВИДЕО НА CD И DVD
S.T.A.L.K.E.R
ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ
ЧАСТЬ III

часть тиража с 2 CD а часть с DVD

ВЕРДИКТ
PSI-OPS
ДЕНЬ ПОБЕДЫ II
АЛЬФА-АНТИТЕРРОР
THE SETTLERS:
HERITAGE OF KINGS

ИЗ ПЕРВЫХ РУК
XENUS:
ТОЧКА КИПЕНИЯ

ИГРА В ОНЛАЙНЕ
EVERQUEST II
WORLD OF WARCRAFT

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
AGE OF EMPIRES III

СВЫШЕ 350 ИГР В НОМЕРЕ, НА CD и DVD

НА CD/DVD
- C&C: GENERALS - THE FIRST TIBERIAN WAR — CD+DVD ПЕРВЫЙ C&C НА ДВИЖКЕ GENERALS
- HALF-LIFE: BRAINBREAD — CD+DVD ЗОМБИ В ГОРОДЕ
- DUNGEON SIEGE: ELEMENTAL — DVD ДРЕВНЕРИМСКИЕ ВОЙНЫ

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ: ТЮНИНГ WINDOWS XP
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ: ИДЕАЛЬНЫЙ УГОЛОК ДЛЯ ГЕЙМЕРА

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

ВИДЕОМАНИЯ ▸ СОЗДАНИЕ PSI-OPS, ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД НА MERCENARIES, ВИДЕОНОВОСТИ **ИГРОСТРОЙ** ▸ РЕДАКТОР WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR, УМНЫЕ БОТЫ COUNER-STRIKE: SOURCE • **ИНТЕРНЕТ** ▸ ВИРТУАЛЬНОЕ САФАРИ **КИБЕРСПОРТ** ▸ КТО ТАКИЕ СЕТЕВЫЕ ШУЛЕРЫ?

AXIS & ALLIES • COUNTER-STRIKE: SOURCE • EVE: THE SECOND GENESIS • KNIGHTS OF HONOR • KOHAN II • MEN OF WALOR ROLLERCOASTER TYCOON 3 • STAR WARS JEDI KNIGHT II: LADY JEDI • TRIBES: VENGEANCE • БРАТЬЯ-ПИЛОТЫ: ДЕЛО ОБ ОГОРОДНЫХ ВРЕДИТЕЛЯХ • ВЛАСТЬ ЗАКОНА: ПОЛИЦЕЙСКИЕ ИСТОРИИ • ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ • КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2

9 771560 125800 05003

ОБЛОЖКА: EVERQUEST II

Пришло время заменить Ваши старые ПК?

Приобретите ULTRA TehnoEdge High Torque на базе процессора Intel Pentium 4 с технологией HT. Избежав возрастающих расходов на техническую поддержку старых ПК,Вы можете повысить продуктивность работы Вашей компании.

Доставка

Продажа в кредит

Оплата в рублях РФ, долларах США и евро

Сборка компьютеров на заказ

Программа поощрения постоянных клиентов: www.club.ultracomp.ru

Более 12000 наименований на складе компьютеров,комплектующих, ноутбуков, оргтехники, аудио-,видеотехники, Hi-Fi и компонентов, мобильных телефонов, аксессуаров.

Москва www.ultracomp.ru
(095) 775 7566
м.Отрадное, Юрловский проезд, д.13
м.Коломенская, ул.Коломенская, д.17
С.-Петербург www.spb.ultracomp.ru
(812) 336 3777
м.Кировский завод, ул.Возрождения, д.20А
Итнернет магазины:
www.ULTRA-online.ru
www.spb.ULTRA-online.ru
Для диллеров:
www.dealers.ultracomp.ru
dealers@ultracomp.ru

Intel,логотип Intel, Intel Inside,логотип Intel Inside,Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon,Intel SpeedStep,Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

FOXCONN®

Advancing Through Innovation

Наследие тысячелетий в технологиях будущего.

www.foxconnchannel.com
www.foxconn.ru

Foxconn — торговая марка Hon Hai Precision Industry Co., Ltd — мирового лидера в области высокотехнологичных решений. Foxconn — крупнейшая частная тайваньская компания, №1 в мире по OEM-поставкам системных плат, разъемов и корпусов для ПК, №2 в мире по выпуску систем охлаждения. В 2004 году объем продаж компании превысил $16 млрд. Количество сотрудников, занятых на предприятиях Foxconn по всем странам мира, более 160 тысяч человек.

Foxconn is the registered trade name for Hon Hai Precision Industry Co., Ltd. Hon Hai Precision Industry Co., Ltd ("Foxconn") is the global leader in providing mechanical solutions. It is the largest manufacturer of connectors for use in PCs in Taiwan and a leading manufacturer of connectors and cable assemblies in the world. The company also manufactures enclosures primarily for desktop PCs and PC servers. Since its listing in 1991, the company has grown significantly in terms of revenues and profit. It now has a market capitalization of over $6...

MOTHERBOARDS

Foxconn 925XE7AA

- Чипсет Intel 925XE;
- FSB 1066; Dual DDRII 667;
- 8 x SATA /150 (RAID 0, 1, 0+1, JBOD);
- 1 x ATA 100, 2 x ATA 133 (RAID);
- Dual Broadcom GbE LAN (PCIe+PCI);
- 1 x IEEE 1394b, 2 x IEEE 1394a;
- 1 x PCIe X16, 3 x PCIe X1, 3 x PCI

Foxconn 915PL7AE

- Чипсет Intel 915PL;
- LGA775 для Intel Pentium 4EE/Prescott CPU;
- FSB800; Dual channel DDR 400/333 x 2 DIMMs
- 1 x P-ATA, 4 x S-ATA 150 (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1; GbE LAN; IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0;
- 1 x PCIe x 16, 1 x PCIe x 1, 3 x PCI, 1 x FGE 8X;
- **Foxconn F.G.E. 8X совместим с AGP 8X, поддержка 2x мониторов (Windows 2000/XP) и Microsoft DirectX 9.0.**

WinFast NF4UK8AA

- Чипсет nVIDIA NF4 Ultra;
- Socket 939 для AMD Athlon™ 64/64FX CPU,
- FSB 2000 MT/s, HyperTransport™;
- до 4GB Dual channel DDR400/DDR333/DDR266;
- 1 x PCIe X16, 2 x PCIe X1, 4 x PCI;
- 4 x Serial ATA II (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1, AC97; GbE LAN, IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0;

CASES 'n' COOLERS

TH-202 'Diabolic'

TLAplus-570A

TLM-454

TPS-538

TH-230

CMI-30

CMAK81CN

Собственное производство высококачественной стали • Лицевые панели изготовлены в соответствии со стандартами ведущих мировых производителей
Легендарные блоки питания FSP, HiPro, ISO • Сборка ПК без использования инструмента во всех моделях корпусов
Дополнительные вентиляторы и USB панели в базовой конфигурации • Более 100 моделей во всех ценовых категориях
Широкий ассортимент вентиляторов для процессоров AMD и Intel

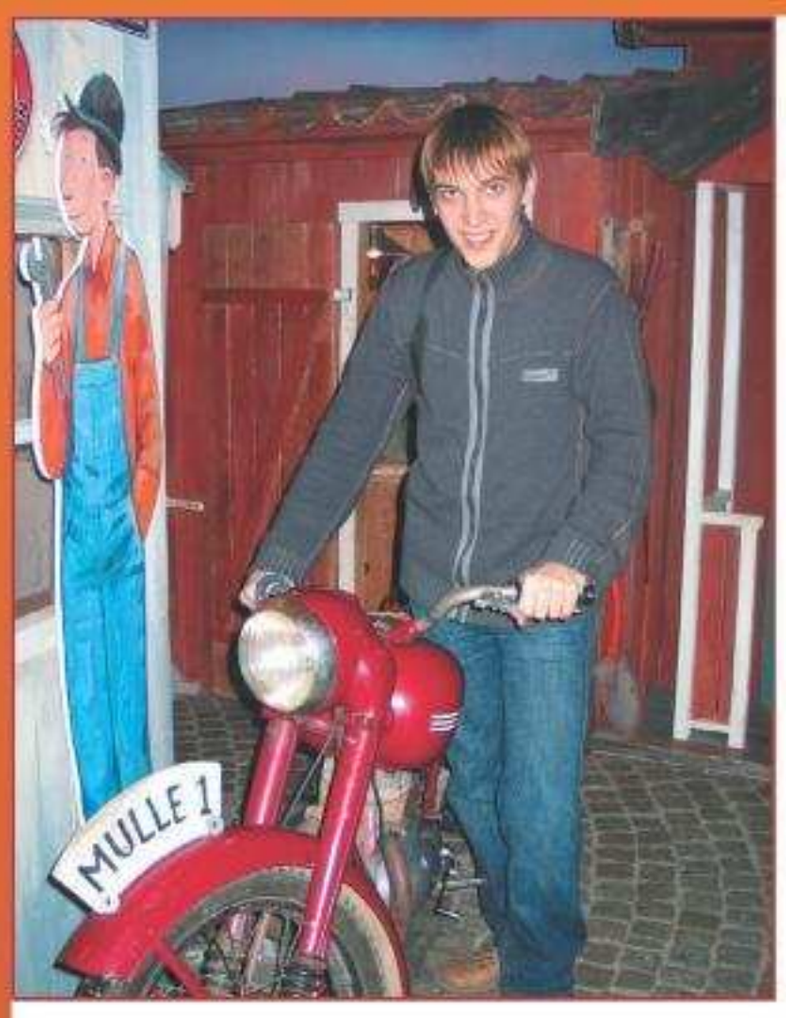
DinaVictoria
(095) 681-20-70, www.dvcomp.ru

Тринити Лоджик
(095) 540-89-77, www.tl-c.ru

Москва: Pronetgroup - (095) 789-3846; Ultra Computers - (095) 775-7566; Инкотрейд - (095) 785-8659; Кит - (095) 777-6655; Компьютадор - (095) 274-7300; Полярис - (095) 755-5557; **Альметьевск:** Компьютерный мир - (8553) 35-0620; **Волгоград:** ЮКК МТ - (8442) 49-19-20; **Краснодар:** Игрек - (8612) 210-98-50; **Красноярск:** КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; **Курск:** КомпьюЛэнд - (0712) 56-46-43; **Курчатов:** КомпьюЛэнд - (07131) 2-31-22; **Липецк:** Регард - (0742) 22-13-09; **Набережные Челны:** КЦ "Next computer" - (8552) 39-03-38; **Нижнекамск:** КЦ "Next computer" - (8555) 43-79-82; **Нижний Новгород:** АйТиОн - (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН ООО - (8312) 78-48-78; Ником-медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; **Новосибирск:** ЗЕТ НСК - (3832) 125-142; **Омск:** ТНТ ООО - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; **Рязань:** Ultra - (0912) 205-205; **Самара:** Прагма - (8462) 16-32-87; **Саратов:** АТТО - (8452) 444-111; **Томск:** Стек - (3822) 554-554; **Хабаровск:** Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) 42-86-72; **Челябинск:** Алиас - (3512) 37-8717; **Чита:** Вавилон - (3022) 32-55-00.

ИГРОМАНИЯ

№03 (90) 2005



С наступившей весной!

Я пишу эти строки, пока за окном еще завывает недобрая московская зима; вы же читаете их, когда города уже начинают (я надеюсь!) просыпаться от глубокой зимней спячки и готовиться к весне — сезону больших перемен. Собственно, к чему вся эта лирика, друзья: в «Игромании» большие перемены уже наступили. Да-да, прямо сегодня, в этом самом номере, который вы сейчас держите в руках. Без лишних предисловий, поприветствуйте продолжительными аплодисментами: отныне «Игромания», которая раньше выходила в двух вариантах — с двумя CD или с одним DVD, по-прежнему продолжит выходить с теми же двумя CD, а также с одним... *двухслойным* DVD!

Прежде чем начать описывать все прелести нашего нового формата, хочется сказать несколько очень важных вещей. Увеличение объема — это не только двойная ежемесячная доза свежих модов, патчей, софта, драйверов, демо-версий и прочих вещей, незаменимых в каждом геймерском хозяйстве. Это еще и существенный *качественный* рост всех наших дисковых материалов — с двухслойным DVD мы наконец-то сможем реализовать все наши идеи, которые были попросту невозможны в рамках предыдущего формата. Уже с этого номера на дисках вы найдете несколько новых разделов — и, поверьте, мы вовсе не собираемся останавливаться на достигнутом! Степан Чечулин, главный игроманский специалист по CD и DVD, уже практически ночует в офисе и ни на секунду не расстается с валокордином — объем диска почти что удвоился, а это значит, что и мы начинаем работать в удвоенном темпе. На пару со Степой в поисках корвалола разоряет аптеки и не спит сутками заслуженный ветеран «Видеомании» — Антон Логвинов. В самых ближайших выпусках его рубрики вас ждет *такое*, что... Впрочем я, кажется, начинаю выдавать военные тайны. Увидите все сами.

Наконец, чтобы закончить тему нашего большого двухслойного счастья, отошлю вас еще и к тексту, который начинает нынешний выпуск «CD-мании». Там кратко и без лишних слов написано все, что нужно знать каждому, кто уже купил (или — что мы горячо рекомендуем — собирается покупать) «Игроманию» с двухслойным DVD. Изучайте!

Теперь о более привычных новостях. Несмотря на классическое сезонное затишье, в этом месяце появилось немало на удивление достойных игр. В первую очередь — обязательно обратите внимание на крайне необычный экшен Psi-Ops, который, скитаясь по всевозможным консолям еще с лета прошлого года, наконец-то добрел и до нашей родной PC-платформы. Стопроцентная ньютоновская физика, поставленная на службу геймплею, целый ворох интереснейших фокусов с пси-энергией а-ля «Сила джедая», ну и тому подобное. Наши самые настоятельные рекомендации всем любителям.

А вот для кого в этом месяце случился настоящий праздник, так это для поклонников стратегических игрищ всех мастей и расцветок. Начинающим жуковым и тухачевским определенно понравится сиквел знаменитого «Дня Победы» — без преувеличения лучшей из «умных стратегий» на рынке. Борцы с мировым терроризмом, экстремизмом и лично бородатым хоттабычем Бен-Ладеном ни в коем случае не пропустят долгожданный спецназ-сим «АЛЬФА: Антитеррор» за авторством компании «МиСТ-Ленд» — пожалуй, самой патриотично настроенной девелоперской команды в нашей стране. Наконец, просто любители хороших зрелищ и продуманного геймплея наверняка будут в диком восторге от пятой части самой знаменитой немецкой стратегии — The Settlers: Heritage of Kings. Полная свобода выбора — стратегии на любой вкус!

В заключение немного о делах внутренних. Друзья! От имени всея «Игромании» хочу сказать огромное спасибо всем тем, кто принял участие в нашем всесоюзном читательском анкетировании, которое до недавнего времени проводилось по известному адресу ***www.igromania.ru***. Сейчас, пока зондер-команда специально обученных редакторов (среди которых меж тем оказался и ваш покорный слуга) занята тщательным изучением всех ответов, пожеланий и предложений, могу сказать только одно: ваши анкеты уже помогли и еще не раз помогут нам сделать «Игроманию» лучше. Собственно — мы уже делаем: надеюсь, вы уже успели оценить все прелести нашего нового двухслойного DVD? И дальше, смею вас заверить — будет только больше.

Ну и напоследок хочу также поздравить всех читателей мужского пола с уже прошедшим днем Советской Армии и Военно-Морского флота, а наших самых (я в этом уверен!) прекрасных читательниц — с еще наступающим международным женским днем. Счастья вам и удачи!

Оставайтесь с нами.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Александр Кузьменко
Редакторы
Алексей Макаренков, Николай Арсеньев, Игорь Варнавский, Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Марина Бурдина
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстрыгин
Арт-директор
Роман Грыныха
Дизайнерская группа
Сергей Ковалев, Денис Недыпич, Марина Грыныха, Николай Никашин, Сергей Соловьев, Михаил Карасев

CD и DVD
Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ
ООО "ТЕХНОМИР"
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
ООО "ИГРОМЕДИА"
Тел./факс **(095) 730-4014**
Менеджеры проекта
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Анна Глотова (anna@igromania.ru)
Максим Солодовников (m_sol@igromania.ru)
Александр Радченко (radalik@igromania.ru)
PR-менеджер
Николай Фролов (nick@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО «АВИТОН-ПРЕСС»
Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru)
Дмитрий Емельянов (emelya@igromania.ru)
Серьян Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Евгений Гудошников, Мария Смирнова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. **(095) 231-2365**
Тел./факс **231-2364**
e-mail журнала: **MANIA@IGROMANIA.RU**
сайт: **WWW.IGROMANIA.RU**

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: "CD Art".
Упакован: ООО "Пак-Пресс",
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2005.

Тираж 146,100.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.

ОАО Агентство "Роспечать"
Каталог Агентства Роспечать

80288 Игромания
80289 Игромания + 2 CD
84193 Игромания + DVD

ООО "Агентство "Книга-Сервис"
Объединенный каталог "Пресса России"

38900 Игромания
29166 Игромания + 2 CD
11780 Игромания + DVD

ООО "Межрегиональное Агентство Подписки"
Каталог "Почта России"

99128 Игромания
99129 Игромания + 2 CD
10860 Игромания + DVD

ЛИЧНЫЙ ДОКТОР

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О ЗДОРОВЬЕ

НОВЫЙ ПРОЕКТ ОЛЕГА ПОЛЯНСКОГО

ПОДРОБНОСТИ — В РУБРИКЕ «ПОЧТА»

Настоящее трёхмерное кино в суперкинотеатре

NESCAFÉ IMAX® СУПЕРКИНОТЕАТР

* объёмное изображение
* фантастический звук
* экран высотой с 7-этажный дом

NESCAFÉ IMAX

ПОЛЯРНЫЙ ЭКСПРЕСС 3D

3D

Замечательная волшебная история о мальчике, сомневающемся в существовании Санта-Клауса. Попав на таинственный поезд, направляющийся к Северному Полюсу, он оставляет позади все свои сомнения.

Вы перенесетесь в самый эпицентр событий и станете непосредственным участником всего, происходящего на экране — отправитесь в путешествие вместе с главным героем, будете ловить снежинки, кружащиеся вокруг вас, уворачиваться от мчащегося на вас поезда. Незабываемые впечатления гарантированы!

NESCAFÉ IMAX

ЗАМОК С ПРИВИДЕНИЯМИ

3D

Джонни - молодой музыкант, которого ожидает удивительное путешествие в таинственный замок, доставшийся ему в наследство. Благодаря трёхмерным съёмкам замок становится осязаемым, загадочным: именно в таком месте за каждым углом нас может поджидать Нечто!

Этот фильм уникален уже тем, что его создатели отказались от традиционного подхода к кино как таковому. Сочетание талантливой анимации с захватывающим дух трёхмерным изображением делает «Замок с привидениями» настоящим хитом крупноформатного кино.

NESCAFÉ IMAX

КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ 3D

3D

Этот потрясающе красивый, технически совершенный головокружительный фильм стал первым фильмом корпорации IMAX о космосе, снятом в трехмерном формате.

Удивительная революционная технология создания трехмерных образов **IMAX 3D** делает невозможное возможным: вы почувствуете себя реально присутствующими на борту космического корабля или в безвоздушном пространстве, или летящими над Землей со скоростью 220 миль в час...
Новый мир разворачивается перед вами на экране... мир, которого нет!

Купите билет в космос!

NESCAFÉ IMAX

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ИНОПЛАНЕТЯН 3D

3D

Инопланетяне из далекой галактики, путешествующие по бескрайней вселенной, оказываются на Земле. Но вместо того, чтобы приземлиться в центре современного мегаполиса, они попадают на территорию нового еще не открытого для публики парка аттракционов под названием "Планета приключений"...

Вы можете отправиться в путешествие вместе с инопланетянами, где вам предстоит пережить каскад головокружительных испытаний, умопомрачительных падений и взлётов - и всё благодаря 100-процентному эффекту присутствия!

77-5-777-9

www.nescafe-imaxcinema.ru

Проезд: м. «Речной вокзал», далее – бесплатными автобусами до ТЦ «Рамстор-Сити» (пересечение Ленинградского шоссе и МКАДа).

МАП ЦАСС №000149 от 21.03.03

R-Style®

Proxima® MC-e

Благодаря мощному процессору Intel® Pentium® 4 520 с технологией HT информационно-развлекательный центр **R-Style® Proxima®** с легкостью один справляется с теми задачами, которые раньше выполняли DVD-рекодер, видеомагнитофон, караоке, музыкальный центр, игровая приставка и компьютер...
Не вставая с дивана: смотрите и записывайте TV и DVD-фильмы, слушайте и сочиняйте музыку, играйте в игры, бродите по Интернет, занимайтесь фото и видео...

Всем покупателям R-Style Proxima MC-e предоставляется 30-ти дневный бесплатный доступ к книгам, энциклопедиям, MP3-музыке, играм, урокам и тренингам на платном Интернет-ресурсе vip.km.ru

Технические характеристики развлекательно-информационного центра R-Style® Proxima® MC-e:

Процессор: Intel Pentium 4 520 с технологией HT
Операционная система: Microsoft Windows XP Media Center Edition
Набор микросхем: Intel 915G
Оперативная память: 2*256MB DDR400
Видеоподсистема: Intel Graphics Media Accelerator 900
Жесткий диск: 120GB SATA ***Привод:*** DVD+/-RW
Flash cards reader: MS/SD&MMC/CF/SMC ***Сеть:*** 802.11 b/g wireless Ethernet; 10/100 Mb/s Ethernet
Передняя панель: IEEE 1394, 2*USB, SPDIF in optical, MIC in, LINE out

В комплект поставки входят: *Информационно-развлекательный центр R-Style® Proxima® MC-e; Пульт дистанционного управления; Беспроводная клавиатура; Беспроводная мышь; Руководство пользователя.*

Астрахань ТАН (8512) 394-254 **Братск** Байт (395-3) 411-121 **Владивосток** ЭР-Стайл ДВ (4232) 205-410 **Воронеж** Элмар Трейд (0732) 512-018 **Калининград** Балтик Стайл (011) 254-11-98 **Кемерово** Конкорд ПРО (3842) 357-888 **Кострома** ИТ-Профессионал (0942) 626-903 **Краснодар** BCC Company (8612) 640-450 **Красноярск** ЛанСервис (3912) 239-342 **Москва** R-Style Trading (095) 514-14-14, Компания R-Style (095) 514-14-10, Профит-М (095) 748-02-72, Прайм Груп (095) 725-4432/33, Сибкон (095) 292-50-12 Экселент (095) 955-13-26 **Нижний Новгород** ЭР-Стайл Волга (8312) 464-328, 461-622 **Новосибирск** ЭР-Стайл Сибирь (383-2) 661-167 **Пенза** ЭЛСИ (841-2) 544-141 **Пермь** ЭР-Стайл Кама (3422) 107-445 **Петрозаводск** Илвес (8142) 762-288 **Петропавловск-Камчатский** АМН (4152) 168-751 **Ростов-на-Дону** ЭР-Стайл Дон (863) 252-48-13 **Санкт-Петербург** ЭР-Стайл СПБ (812) 445-34-18/17 **Тамбов** Гитон (0752) 719-754 **Тула** ПитерСофт-НТ (0872) 355-500 **Уфа** Онлайн (3472) 248-228 **Хабаровск** ЭР-Стайл ДВ регион (4212) 314-530

Оптовые поставки: Тел. (095) 514-14-19 **www.rsi.ru**
Техническая поддержка: R-Style Computers: тел.: (095) 514-1417
www.r-style-computers.ru

Сделано в России. Сделано на совесть!

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 08-15
Новостной меридиан 08
Даты выхода игр 14

CD-МАНИЯ 16-32
Игровая зона * Демоблок * Патчи и трейнеры * Разделы на CD и DVD * Драйвера * Всякое разное * Видеомания 16

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 34-35
Xenus: Точка кипения 34

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 36-47
В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД 36-39
Warrider * Остров сокровищ * Universal Combat: A World Apart 36
25 to Life 37
Modern Naval Battles: World War II at Sea * Hitman 4: Blood Money 38
Paratrooper: Small World 39
В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ? 40-47
War Dogs 40
Dangerous Waters 42
Dragon Age 44
GTR — FIA GT Racing Game 46

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ 48-49
Восточный фронт 48

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 50-54
Age of Empires III 50
Star Wars: Republic Commando 52

R&S: ВЕРДИКТ 56-82
Рейтинговая система «R&S: Вердикт» 56
Тень 57
Месть гладиатора (Gladiator: Sword of Vengeance) * Пункт назначения: Берлин 58
Возвращение в Гайю (Back to Gaya) * Гром в пустыне (Desert Thunder) 59
Даты выхода локализаций и отечественных проектов 60
ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ! 62-82
Psi Ops 62
The Punisher 64
Альфа-Антитеррор 66
День Победы 2 70
The Settlers: Heritage of Kings 74
Immortal Cities: Children of the Nile 76
Nexus — The Jupiter Incident 78
Street Racing Syndicate 80
Танчики 82

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 84-86
Круглые сутки "Игромания" отвечает на любые ваши вопросы по играм 84

ИГРА МЕСЯЦА 88-90
Итоги голосования за период с марта 2004 по январь 2005 88
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор 89
"Игромания" рекомендует 90

GAME OVER? 92
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 92

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 94-128
Железные новости 94
Теория
Теория мягкой посадки 96
Тестирование
Обзор 11 новейших клавиатур 100
Тестирование аудиосистем 5.1. Часть II 104
Обзор камеры Casio Exilim EX-S100 110
Сделай сам
Сказ о том, как покрасить системный блок 112
Антикварная лавка
История компании Apple — начало пути 116
Железные новинки
Горячие новинки отечественного железного рынка 118
Цифровая жизнь
Последние новинки из мира цифровой техники 124
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги 126
Компьютер в сборке
Игровая станция Magnum Exe от компании "СтартМастер" 128

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ 130-131
"Железные" ответы на "железные" вопросы 130

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 132-139
Софт-экспресс 132
Теория 134
Пять полезных советов 134
Практика 136-137
Тюнинг Windows XP 136
Софтверный набор 138-139
Свежатина! 138
Полезный софт 139

АНТИХАКЕР 140-142
Философия вирусов, часть 2 140

ИНТЕРНЕТ 144-162
Новости интернета 144
Сайт в сети 146
Виртуальное сафари 148
Интересное в Сети 150
ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ 152-162
Новости онлайновых игр 152

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

944: Battle of the Bulge 11
25 to Life 37
Act of War: Direct Action 28
Age of Empires III 50
Battlefield Vietnam 24, 26
Call of Duty 27
ChaosLeague 27
Codename Panzers 24
Command&Conquer: Generals — Zero Hour ..22
Command&Conquer: Generals 20
Counter-Strike 174
Counter-Strike: Source 22
Dangerous Waters 42
Dead to Rights 32
DOOM 3 .....20, 168
Dragon Age 44
Dungeon Siege 27
Empire Earth 2 24
ESPN NBA 2K5 12
Everquest 2 158
Fallout 2 26
Far Cry 18
FIFA Soccer 2005 21
FlatOut 192
Gothic 2 (Готика 2) 21
Grand Theft Auto 2 19
GTA: Vice City 26
GTR — FIA GT Racing Game 46
Half-Life 2 .....24, 176, 191, 194
Heavyweight Thunder 09
Heroes of Might and Magic IV 23
Hitman 4: Blood Money 38
Immortal Cities: Children of the Nile 76
Jumpgate Online 160
Law and Order: Justice Is Served 190
Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия) ...22
Massive Assault 26
Medal of Honor Pacific Assault 19
Mercenaries 33
Modern Naval Battles: World War II at Sea ..38
Myst V: End of Ages 08
NASCAR SimRacing 29
Need for Speed: Underground 25
Neverwinter Nights 21
Nexus — The Jupiter Incident 78
Operation Flashpoint 20
Paratrooper: Small World 39
Psi Ops 62
Rise of Nations: Thrones and Patriots 23
Roller Coaster Tycoon 3 27
Rome: Total War 172
S.T.A.L.K.E.R. 32
Shade: Wrath of Angels 190
Sid Meier's Pirates! 190
Ski Jumping 2005: Third Edition 29
Ski Racing 2005 30
Soldner: Marine Corps 08
Star Ancestor 18
Star Wars: Empire at War 10
Star Wars: Knights of the Old Republic 23
Star Wars: Republic Commando ...28, 52, 217
Street Racing Syndicate 80
The Chronicles of Riddick:
Escape from Butcher Bay 192

The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth 18
The Punisher 33, 64, 190
The Settlers: Heritage of Kings 74
The Sims 2 . . . . . .12, 21, 27
TimeShift 08
TOCA Race Driver 2 27
Tom Clancy's Splinter Cell 32
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory . .32
Tony Hawk's Underground 2 192
UEFA Champions League 2004—2005 30
Universal Combat: A World Apart 36
Unreal Tournament 2004 . . . . . .24, 25
Vampire: The Masquerade Bloodlines 27
Vietcong: Fist Alpha 13
War Dogs 40
Warcraft III: Reign of Chaos 25
Warcraft III: The Frozen Throne 26
Warhammer 40000: Dawn of War . .19, 180, 196
Warrider 36
World of Warcraft 154, 156, 218
World War II Panzer Claws 2 190
Worms 4: Mayhem 08
Xenus: Точка кипения 34
Александр (Alexander) 190
Альфа-Антитеррор 66
Блицкриг 25
Возвращение в Гайю (Back to Gaya) 59
Восточный фронт 48
В тылу врага 20, 26
Гром в пустыне (Desert Thunder) 59
День Победы 2 . . . . . .70, 190
Завтра война 10
Ил-2 Штурмовик 26
Ил-2 Штурмовик: Асы в небе 22
Космические Рейнджеры 2:
Доминаторы 27, 192
Месть гладиатора
(Gladiator: Sword of Vengeance) 58
Механоиды 2 10
Остров сокровищ 36
Периметр: Завет Императора 09
Перл-Харбор 27
Противостояние IV 25
Пункт назначения: Берлин 58
Танчики 82
Тень 57

Мобильные игры

Anno 1503 165
Dark Horde 165
Port Royale 2 166
The Fall 165
The X_Files: The Deserter 166

Внекомпьютерные игры

Advanced Dungeons & Dragons 206
d20 system 206
Doom: The Board Game 204
Game of Thrones RPG 204
Magic The Gathering 204, 206
Robogear 206
Берсерк: Рождение героев 206
Мехбат 206
Сумерки империи 206

Играем: World of Warcraft 154
Играем: World of Warcraft: Альтернативный взгляд 156
Играем: Everquest 2 158
Играем: Jumpgate Online 160

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ 164-166
Мобильные новости * Мобильные утилиты 164
Мобильные игры 165

ИГРОСТРОЙ 168-189
ВСКРЫТИЕ 168-174
Шесть модификаций Doom 3 168
Rome: Total War: Скорострельные стрелометы 172
Повышаем мастерство ботов в Counter-Strike 174
МАСТЕРСКАЯ 176-187
Редактор Half-Life 2, часть 2 176
Технология Unreal Engine 3 178
Редактор Warhammer 40000 180
Игровое редактирование 182
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРОСТРОЙ 186-187
Горячие ответы на любые "игростроевские" вопросы 186
САМОПАЛ 188-189
Игровой конструктор, часть 5 188

КОДЕКС 190-193
Стандартные коды 190
Easter Eggs, Игровые ресурсы 191

DEATHMATCH 194-198
Half-Life 2 194
Warhammer 40000: Dawn of War 196

КИБЕРСПОРТ 200-203
Вести с полей 200
Кто такие сетевые шулеры? 202

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 204-206
Новости внекомпьютерных игр 204
Берсерк: Рождение героев 206

ИГРОВОЕ КИНО 208-209
Новости 208
12 друзей Оушена 209

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 210-215
Новые ведущие нашей культовой рубрики 210

ЮМОР 216, 219
Рассказ To beta or not to beta 216, 219

КАЛЕНДАРЬ 217-218
Star Wars: Republic Commando 217
World of Warcraft 218

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 220-223
Тест №56 220
Скринтурс №03. Март * Подведение итогов за №01/2005 221
Участие в конкурсах 223

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Everquest II
The Punisher

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
DOOM III: Ressurection of Evil
Shyia
Everquest II
The Punisher

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

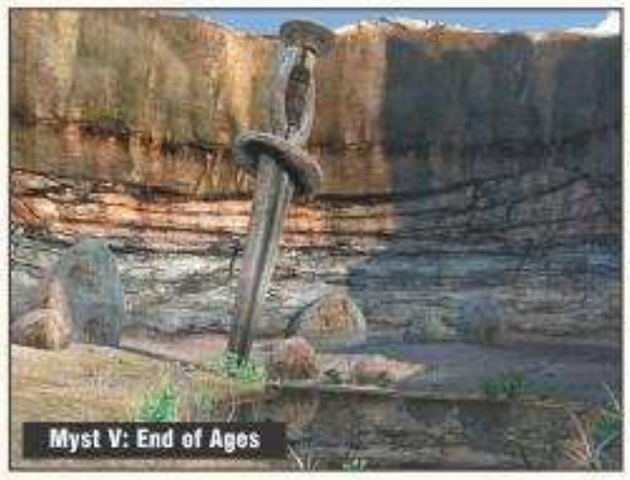
Обложка:
ULTRA Computers 2-я обложка
Digital Direction Electronics Co., Ltd 3-я обложка
1С 4-я обложка

В номере:
1С 31, 53, 55, 61, 83, 85, 87, 153, 157, 163, 171, 175
Акелла 09, 11, 13, 15, 19, 37, 39
Бука 109, 133, 173
Гейм Технолоджи 215
Информ-мобил 199
Компания КИТ 111
КРИ 167
Линия Жизни 03
Мир Фэнтези 59
Медиа Хауз 33
Никита 201
Новый Диск 21, 57, 93, 107, 129, 135, 143
Радио Динамит FM 205
Руссобит-М 91, 115, 149, 185
ТехноМир 213
Элвис Телеком 145
Asbis 224
ASRock 101
Boston PC 103
Creative Labs Sp. z o.o. 23
Foxconn 01
Icompex 73
KOSS 25
Leadtek 105
Nescafe-IMAX 04
Oklick 99
Powercom 119
Playmobile 207
R-Style 05
Solvo International 121
USN Computers 123
Zenon N.S.P. 147

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Конец легенды

АНОНСЫ


Myst V: End of Ages

Ubisoft и **Cyan Worlds** вознамерились совершить поступок, который им еще долго будут припоминать поклонники квестов со всего мира. Дело в том, что уже осенью этого года легендарную серию **Myst** торжественно утопят в бурлящих пучинах истории. Роль «кирпича на шею», как ни странно, будет играть пятая часть игры — **Myst V: End of Ages**. Именно она расставит все точки над i и подведет черту под более чем десятилетней историей серии. Сюжет Myst V: End of Ages начнется там, где закончились события самой первой, выпущенной еще в 1993 году части. Игроку предстоит изучить историю D'ni, узнать подробности гибели этой древней цивилизации и помочь ей вернуться к жизни.

В основу игры положен трехмерный графический движок, который, по заверениям разработчиков, разумеется, будет самым красивым и технологичным. Игровой процесс в этот раз планируется завязать не столько на разгадывании загадок, сколько на исследовании окружающего нас мира, красивого, манящего и такого таинственного.

Ну а после выхода завершающей серии игры компания Cyan Worlds планирует вплотную заняться новым, пока еще не анонсированным проектом, который, по словам PR-менеджера компании **Кристофера Брендкемпа**, является уже не совсем «игрой» (больше, чем игрой, или совсем не игрой? Крис, мы не поняли, что за дела?). Главное тут, чтобы Ubisoft ситуацию не подпортила. Ведь если продажи Myst V: End of Ages будут достаточно хороши, то ушлый до денег французский издатель запросто может заказать парочку аддонов к «завершающему» проекту. Вот смехуто будет! ◗

Беспозвоночные уходят в бой

АНОНСЫ

Черви специального назначения никогда не сидят на месте! Хэй! В 2D и 3D, в будущем, настоящем и прошлом они настигнут своего противника и уничтожат его самым смешным из всех возможных способов! Хэй! Что бы ни стояло у них на пути — напалм, кластерные бомбы или овцы-шахидки — черви специального назначения выполнят свою задачу и принесут в офис **Team 17** очередной мешок с деньгами! Хэй!

Сейчас, кстати, настал самый подходящий для этого момент. Ну, для мешка с деньгами. Поэтому уже весной-летом 2005 года черви специального назначения, замаскировавшись под коробку с игрой **Worms 4: Mayhem**, пожалуют на наши с вами компьютеры убивать свободное время. Главный девиз четвертой части — «кастомизируй все, что можно». Например, дозволяется создавать новые виды оружия с помощью специального конструктора. Или менять внешний вид своих беспозвоночных героев, следуя последним веяньям червяной моды. Боевая система вернулась к тому виду, в каком она была в **Worms 3D** — от опробованных в **Worms Forts: Under Siege** башенок-стенок не осталось ни кирпичика.

Графический движок игры тот же, что и в двух предыдущих частях. А вот в графе «издатель» сияет новое имя — **Codemasters**. ◗

Worms 4: Mayhem

Будильников начальник

АНОНСЫ

TimeShift

«Мне бы жизнь свою как кина-а-апленку... отмотать на десять лет назад... чтобы стала ты пра-а-астой девчонкой, а не убитой мною ама-а-азонкой...» — нечто подобное наверняка будут напевать себе под нос многие игроки в **TimeShift**. Этот проект, разрабатываемый компанией **Saber Interactive** (создателями **Will Rock**), представляет собой обычный экшен за одним маленьким «но»: главный герой здесь умеет управлять... временем. Причем речь идет не только о знакомом по Максу, любимцу нашему, Пейну «сло-мо», но и об остановке часиков, а также о перемотке их стрелок назад. Разумеется, власть над четвертым измерением будет не бесплатной — за каждую обманутую минуту придется расставаться с некоторым количеством «сверхэнергии».

Ради какой цели нам придется прыгать по времени, к сожалению, не известно — разработчики говорят только о том, что пригласили для написания сюжета известного дядьку чуть ли не из самого Голливуда. Поэтому для того чтобы узнать подробности, придется ждать осени 2005 года, когда игра появится в продаже. Да-да, именно «ждать» — в этом мире командовать часами еще никому не удавалось. ◗

Рожденный ползать — летать не может

АНОНСЫ

Soldner: Marine Corps

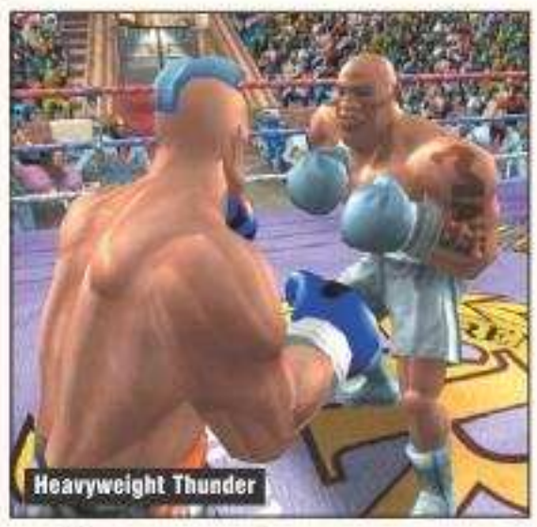
Wings Simulations больше никуда не полетит. Ибо компания **JoWooD Productions** подрезала бедняжке крылья. Увлеченно так подрезала — до смерти пациента. Официальными причинами закрытия студии называются «неудовлетворительные продажи продукции» и «необходимость пересмотра стратегии». Впрочем, нас не обманешь — скорее всего Wings Simulations пустили на окорока из-за провального экшена **Soldner**. Говорят, после нескольких часов игры в него некоторые люди навсегда теряли веру в хорошее, а один гражданин вообще чуть не сошел с ума и по непонятным причинам еще долгое время писал вместо буквы «о» литеру «ц» (доказательства можно лицезреть в «Игромании» за август прошлого года). А за такое, разумеется, и убить мало.

Но, что самое забавное, гадкий утенок Soldner, в отличие от своих неудачливых родителей, выжил и даже намеревается отправиться в очередной полет. Губа у птички не дура — маршрут пролегает в далекие страны, на синее-пресинее море. **Soldner: Marine Corps** — так зовется аддон, анонсированный недавно JoWooD. Посвящен он будет, как не трудно догадаться, морю и всему тому, что умеет в нем плавать и тонуть.

В общем, здравствуй, буква «о». ◗

Мышиный бокс

АНОНСЫ


Heavyweight Thunder

Для того чтобы стать третьим братом **Кличко**, совсем не обязательно обладать накачанными бицепсами и хорошо поставленным ударом. Достаточно просто уметь быстро размахивать мышкой. Раз взмах, два взмах — и вот враг уже в нокауте. По крайней мере так считают в компаниях **RoundHouse Entertainment** и **Iridon Interactive**, чьи сотрудники прямо сейчас разрабатывают симулятор бокса **Heavyweight Thunder**, управляемый с помощью привычного всем нам «грызуна». Технология проста, как правый апперкот, и настолько же эффектна — за каждый удар в игре отвечает определенное движение мыши. Чем сложнее оно, тем, разумеется, опаснее удар.

Опробовать новую технику боя нам предстоит на шести аренах, в сражениях с десятком противников. Скудность основной сюжетной ветки разработчики планируют скомпенсировать огромным количеством дополнительных «прибамбасов». Так, игрокам предстоит потратить немало времени на развитие своего персонажа, подбирая тренеров, продумывая график занятий и так далее. Заработанные в боях деньги разрешается спустить на дорогие побрякушки, казино и прочие общественно бесполезные вещи. Дата начала всех этих веселых мероприятий — март 2005 года.

Внутри периметра — император!

АНОНСЫ

Периметр: Завет Императора

В то время как другие делают безобидные игры про террористов, атомную войну и нашествие инопланетян, калининградская компания **«К-Д ЛАБ»** продолжает доводить бедных геймеров до ночных кошмаров своими сюжетами. Ну, жили, понимаешь, Спириты, стремились непонятно куда. Был Возврат, который просто искал затерянную Землю. Все чинно и ладно. А потом появился Император и вытоптал все цветы в саду. Сначала этот одержимый властью выпускник дурдома понастроил автоматических баз, начав с их помощью воссоздавать Империю Спанжа. Потом настала очередь Механического Спирита, сконструированного для открытия новых миров. Цель достигнута — на карте появляется целая параллельная цепь спанжмиров. Но, увы, не без побочных явлений. И вот уже в наш дворик пожаловали: наделенный (или обделенный?) сверхразумом Механический Мессия, мифические Потерянные Фреймы Исхода и некая таинственная цивилизация. Дружеского визита, конечно, не получилось — по старой традиции стороны, разглядев и обнюхав друг друга, начали коллективную свалку. «Кто же победит?» — сами себе задают вопрос сотрудники «К-Д ЛАБ». Победят, разумеется, невыспавшиеся геймеры, которые уже в первой половине этого года смогут приобрести **«Периметр: Завет Императора»**, аддон к одной из лучших RTS на свете. В нем они насладятся двумя десятками новых миссий, посвежевшей графикой, музыкой, записанной при участии симфонического оркестра, и кучей мелких новшеств, обязательных для любого уважающего себя дополнения.

Акелла

Gothic II
Готика II
Night of the Raven
Ночь ворона

JoWooD Productions
PIRANHA BYTES

Новая таинственная история вплетается в захватывающий сюжет «Готики II». Только воскрешенный герой может спасти королевство от гнева Белиара. В странствиях по континенту ему предстоит познакомиться с десятками новых персонажей, в поисках могучих артефактов пробраться в руины древнего храма, побывать в гостях у настоящих пиратов и раскрыть замыслы Круга Воды - секретного сообщества, созванного водными магами.

Территория королевства увеличилась на треть: перед вами раскинутся бескрайние болота, глубокий каньон, высокогорные плато и морское побережье

Новые образцы оружия, брони и заклинаний

Более сотни незнакомых персонажей, у многих из которых найдутся для вас свежие задания

Множество невиданных монстров

Дополнительные гильдии: бандиты, пираты и мистический Круг Воды

www.akella.com

© 2005 "Akella"
© 2004 "JoWood", © 2004 "Piranha"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

Виртуальный коммунизм

АНОНСЫ

Издательство **«1С»** и самарская компания **SkyRiver Studios** официально анонсировали игру **«Механоиды 2»**. В ней мир Полигона вступит в стадию всеобщей коллективизации — в колхозы, кибуцы и прочие места коллективного пребывания загонят почти всех аборигенов. Не удастся отвертеться от этой участи и игроку, которому разработчики предлагают создать собственный клан и управлять им. Сия возможность значительно разнообразит игровой процесс: мы сами определяем политику своего клана, решая, с кем дружить, а кого гнать из песочницы. Управляемые искусственным интеллектом сокланновцы будут оказывать игроку посильную помощь в боях и при выполнении игровых заданий. Кроме того, в игре появятся обновленная рейтинговая система, генерируемые миссии, новые глайдеры, апгрейды и оружие.

Начало строительства коммунизма на Полигоне намечено на весну-лето 2005 года.

Опять «Звездные войны»...

АНОНСЫ

Star Wars: Empire at War

Бесконечная жевательная резинка под именем **Star Wars** в очередной раз нацеливается на наши с вами челюсти. На этот раз — стратегический вкус! RTS **Star Wars: Empire at War**, разрабатываемая молодой студией **Petroglyph**, зашвырнет игроков в промежуток между третьей и четвертой частями фильма. Война Империи с повстанцами в самом разгаре, поэтому работы для нас будет много. Сражения пройдут как на поверхности планет, так и (!) в космосе. Путешествуя по сюжету, мы посетим не только знакомые уже миры (Татуин, Дагобар), но и новые, доселе не виданные. Ждут нас и встречи с легендарными персонажами киносаги. Ну и много прочих мелких вкусностей: динамическая кампания, продвинутый многопользовательский режим, графический движок собственной выделки и т. д.

Выход игры намечен на осень сего года.

СРОЧНО В НОМЕР

Цивилизация за шапку сухарей

Сколько, по-вашему, может стоить цивилизация вместе со всеми ее народами, эпохами, видными открытиями и историческими событиями? Бесценна, говорите? А вот и неправда. Всего 22,3 млн. долларов — какая-то шапка сухарей! Именно в такую сумму обошлись издательству **Take-Two Interactive** права на легендарную серию **Sid Meier's Civilization**. И ни центом больше.

Покупку, разумеется, сразу решили пустить в дело — **Sid Meier's Civilization 4** предположительно выйдет уже в конце этого года. Известно о проекте, правда, пока совсем мало. Работы над проектом возглавляет сам дедушка **Мейер**, графический движок наконец-то шагнет в третье измерение, развитие подконтрольной игроку цивилизации станет более «логичным». Особое внимание разработчики уделяют поддержке пользовательских дополнений, поэтому можно надеяться, что мечты людей, желающих создать свой собственный мир, будут наконец-то удовлетворены.

Activision будет куплена?

ИНДУСТРИЯ

Если вы считаете, что гранды игровой индустрии по своим размерам уже достигли уровня «взрослых» транснациональных корпораций, то самое время подать вам лестницу. Дабы могли комфортно спуститься с небес на землю. Вот, например, медиа-империя **News Corporation**, принадлежащая весьма известному гражданину **Руперту Мердоку**, на днях скучающе заявила о том, что желает обзавестись каким-нибудь игровым бизнесом. Создавать новую компанию «с нуля» пришедшим из газетно-телевизионных краев гражданам, разумеется, лень, и поэтому они решили просто купить одного из уже присутствующих на рынке игроков. Кто среди потенциальных кандидатов на засасывание? Все. По словам **Питера Чернина**, операционного директора News Corporation, силенок у медиа-империи хватит даже на то, чтобы заглотить главного рабовладельца всея игроиндустрии — **Electronic Arts.** Оснований не верить Питеру нет: в кошельке у компании побрякивает почти 6 млрд. долларов, а ее финансовая отчетность благополучна настолько, что недостающие деньги (стоимость EA оценивается примерно в 20 млрд. долл.) с радостью дадут в любой сберкассе.

Впрочем, вряд ли «электроников» ждет участь красивой покупки-побрякушки. Скорее всего News Corporation не будет сразу замахиваться на самого крупного игрока рынка, а предпочтет сначала попрактиковаться «на кошечках». Имя одной такой мурки уже известно — это **Activision**, которая привлекает медиа-империю необычной раскраской, покладистым характером, наличием немалого количества известных брендов и, что самое главное, умеренной ценой, составляющей «всего» 3 млрд. долл.. Сама Activision тем временем приобрела компанию **Vicarious Visions**, занимающуюся, например, переносом **Doom 3** на **Microsoft Xbox**. Набивает себе цену, видимо.

Зорич на службе у игр

АНОНСЫ

А завтра, черт возьми, опять война. Нет-нет, друзья, откапывать табельный АК-47, упрятанный на заднем дворе, ни в коем случае не стоит. «Завтра», по мнению компаний **«1С»** и **CrioLand**, наступит лишь в XXVII веке. Освоение мирного космоса военными звездолетами, Российская Директория, ТНК, война с Конкордией — некоторые из вас, наверное, уже узнали события трилогии **Александра Зорича** (**«Завтра война»**, **«Без пощады»**, **«Время — московское!»**)?

Впрочем, песнь наша отнюдь не о книгах, а о космическом симуляторе, который анонсировали вышеупомянутые компании. Название, разумеется, **«Завтра война»**. Сюжет, разумеется, пишется самим Александром Зоричем и тесно переплетен с книгами. Мы выступаем в роли **Андрея Румянцева**, курсанта Северной военно-космической академии. Андрюху ждут бои над землей и в космосе, охота за пиратами, хорошо оплачиваемые заказы корпораций и далее, далее. Движок игры способен в реальном времени моделировать целые планеты (!), покрывая их кору самыми настоящими городами, лесами, морями и прочими полезными для развития сюжета объектами.

Первые вылеты намечены на конец сего года.

Завтра война

Вторая мировая: и снова здравствуйте

АНОНСЫ

1944: Battle of the Bulge

Сначала были Пустынные Крысы, которые больно кусали за пятки представителей Африканского Корпуса (**Desert Rats vs Afrika**). Потом наступил День Победы (**D-Day**). Дойдя до логического конца Второй мировой, ответственная за все эти безобразия компания **Digital Reality** не угомонилась и пошла на второй круг, отправив игроков в зиму 1944 года. В только что анонсированной игре **1944: Battle of the Bulge** нам предстоит посетить заснеженный Арденский лес, где живут не Робины и не Гуды, а злобные фашисты, жаждущие реванша. Играть, собственно, можно будет как за них, так и за прущих из Нормандии союзников. Войска наденут зимний камуфляж, подвезут 15 видов новой техники и опробуют их в 20 миссиях, поделенных на три кампании. В остальном игра будет очень похожа на полугодовалой давности D-Day: тот же графический движок, та же боевая система, те же преимущества и недостатки. Дата выхода — зима-весна 2005 года.

Беги, Уби, беги!

ПЕРСОНАЖ МЕСЯЦА

Ив Жильмо, основатель и президент Ubisoft, так не желающий отдавать свою компанию в заморские руки

Очередной титул «персонаж месяца» мы присуждаем французской барышне **Уби Софт**. За смелость, проявленную в борьбе с заморскими кавалерами. Не так давно к мадам Софт из страны морских пехотинцев, бизонов и согнанных в резервации индейцев пожаловал лихой ковбой **Электроник Артц**, который с места в карьер заявил о своем желании заполучить двадцать процентов роскошного французского тела. Поначалу наша героиня была в общем-то и не против видного ухажера из-за океана. Дело, однако, испортил ее папа, **Ив Жильмо**, до сих пор обладающий почти 23% все того же тела. Родитель нашептал бедняжке Уби о том, что злобный Электроник является одним из самых жестоких рабовладельцев на земле и держит в подвалах своего ранчо тысячи батраков, которые денно и нощно работают в поте лица и безо всяких сверхурочных. «Ах! Ах! Вот ведь merde какое! Что же тогда станет с двадцатью процентами прелестной меня? Не заставит ли их коварный Электроник так же трудиться на благо заморской индустрии?» — вздыхала расчувствовавшаяся француженка, беспокойно оглядывая свои прелести.

Поволновавшись чуточку, Уби надела один из лучших своих нарядов и направилась искать защитников. Первым из таковых оказался **Вивендич Универсальный**, который, вроде бы, был не против того, чтобы слиться с красавицей в честном и справедливом браке, утерев нос приезжему зазнайке. Но, увы, не вышло: кто такой Вивендич супротив лихого заморского ковбоя? Тогда наша героиня, в слезах пробежав по Елисейским Полям, постучалась в двери одноименного дворца — просить защиты. Очевидцы шепчут, что двери открылись, и из них руку помощи протянула сама Власть. Впрочем, ни во что конкретное эти терзания пока не вылились — коварный Электроник и дальше продолжает вынашивать планы по закабалению французской барышни. Мы будем и впредь следить за судьбой бедняжки Уби. Редакция «Игромании» своих «персонажей месяца» на войне не бросает!

Акелла

METAL HEART
ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ

Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Процион - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тактоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Процион из-под власти Империи.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов

www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

Одной строкой...

По данным компании **NPD**, продажи игр для PC на территории США составили 1,1 млрд. долл. — это почти в пять раз меньше продаж игр на консоли и лишь немногим больше аналогичного показателя для портативных систем.

Датская компания **Deadline Games** выпустит в 2005 году экшен **Overdose**, рассказывающий о судьбе агента под прикрытием, внедренного в наркокартель.

LucasArts отказалась продать компании **Bad Brain Entertainment** права на адвенчуру **Sam & Max 2**.

Из студии **Electronic Arts Los Angeles** уволено порядка 60 человек.

Компания **Enlight Software** анонсировала игру **Seven Kingdoms: Conquest** — третью часть легендарной стратегической серии.

Выход игры **The Roots** отложен на весну-лето этого года.

Многообещающая RPG **Dungeon Lords** отложена на апрель 2005 года.

Прибыль **Electronic Arts** за третий квартал финансового года составила 390 млн. долларов.

Одним из мероприятий **Game Developer Conference 2005**, которая пройдет 7—11 марта этого года, будет концерт, на котором прозвучит музыка из Final Fantasy, исполненная симфоническим оркестром.

Издателем игры **Universal Combat: A World Apart** станет компания **DreamCatcher Games** — судя по всему, ее конфликт с одиозным **Дереком Смартом** улажен.

Компания **Electronic Arts** после долгих трений все-таки приобрела контрольный пакет акций студии **Digital Illusions**.

Эпидемия в The Sims 2

ИНТЕРЕСНОСТИ

Family grudges can get a bit ugly in The Sims 2!

Ужас! Американка Бетти, равно как и десятки тысяч других домохозяек, играющих в **The Sims 2**, в опасности! Ее любимую игру, оказывается, очень просто заразить «вирусом» — для этого достаточно как можно чаще загружать с официального сайта игры дома, созданные другими пользователями. Дело в том, что интерьер некоторых из них содержит модифицированные объекты-«хаки», которые, например, могут избавить виртуальных человечков от ревности. А как же это так: любимая игра всех домохозяек — и без семейных сцен? К тому же любой уважающий себя вирус ну просто обязан рано или поздно вырваться из недр сим-мирка на волю, дабы тут же начать ругаться матом в текстовом редакторе, воровать драгоценные часы интернета и отправлять интимные фотографии владелицы компьютера прямиком на стол директору ЦРУ.

Сотрудники **Electronic Arts**, поняв, какую заразу они подложили в каждую коробку с The Sims 2, полностью отключились от нашей Вселенной — видимо, чтобы в спокойной обстановке изобрести «лекарство». Пока же можно воспользоваться одним из нескольких самодельных сканеров, проверяющих нутро игры на различные подозрительные объекты. Но помните — гарантии того, что сканер сам не шлет интимные фотографии на стол все тому же директору ЦРУ, вам не даст никто.

Налетай, торопись!

ИНДУСТРИЯ

ESPN NBA 2K5

Компания **Electronic Arts** у нас теперь хозяйка бейсбола, футбола, баскетбола. Начавшийся пару месяцев назад визит в отдел спортивного инвентаря (см. прошлый выпуск нашего «Меридиана») завершился практически полной ликвидацией его прилавков. Вслед за эксклюзивным контрактом с **NFL** последовал не менее эксклюзивный контракт со спортивным телеканалом **ESPN** на использование содержимого его передач в спортивных играх от Electronic Arts. Совершив сей поступок, «электроники» мимоходом пришибли целый бизнес компании **Sega**, которая уже много лет скромненько ваяет игры с приставкой «ESPN».

Издательство **Take-Two**, которое сотрудничало с Sega как раз на этом направлении, попыталось отомстить за подругу, купив, пожалуй, единственный оставшийся в отделе товар — эксклюзивную лицензию бейсбольной лиги **Major League Baseball.** Увы, не получилось: всего через несколько дней японцы объявили о том, что прекращают разработку симуляторов всяких футболов-баскетболов и продали занимавшуюся ими студию **Visual Concepts** все той же Take-Two. Последняя, оставшись в одиночестве, не сильно расстроилась и тут же зарегистрировала два новых товарных знака. Под лейблом **2K Sports** будут выходить спортивные симуляторы компании, а для всех остальных игр предназначена торговая марка **2K Games.**

«Нивал» и мир

ИНДУСТРИЯ

Делать деньги на играх — выгодно. Однако еще выгоднее делать деньги на тех, кто делает игры. По крайней мере, так считают на капитанском мостике флагмана отечественного игростроения — компании **Nival Interactive**. Не так давно в одном из его трюмов открылось подразделение по продюсированию внешних разработок, которое за скромный партвзнос окажет всестороннюю поддержку любой молодой команде. В это понятие в первую очередь входят консультации опытных ниваловских специалистов и предоставление уже готовых решений, испеченных на камбузе компании. Руководить подразделением будет **Дмитрий Захаров** — опытный морской волк, за спиной которого такие известные проекты, как **«Проклятые земли»** и **«Операция Silent Storm»**.

Стоит отметить, что продюсировать внешние разработки в «Нивале» начали еще в середине 2004 года. Видимо, опыт оказался более чем успешным, и компания решила создать отдельное подразделение. А уже в самое ближайшее время будут анонсированы и первые проекты, создаваемые при поддержке Nival Interactive.

А в Китае — минус пятьдесят

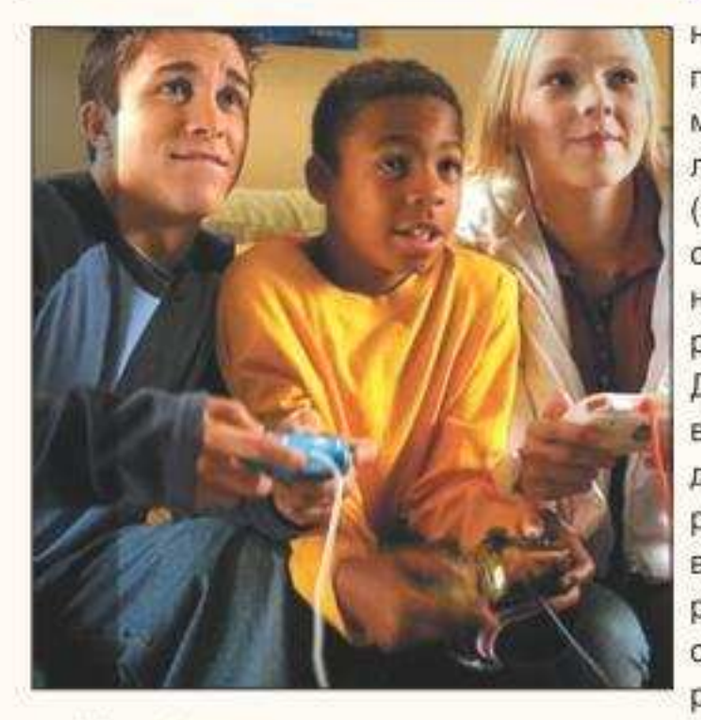
СКАНДАЛЫ

Vietcong: Fist Alpha

Одно из самых прелестных государств на нашем «Меридиане» — **Китайская Народная Республика** — продолжает наращивать экспорт анти-игровых новостей. Не успели мы рассказать о создании специализирующейся на раздаче оплеух играм организации **China Youth Network Association**, как появилось новое замечательное известие: в Китае запретили продажу аж пятидесяти кусочков развлекательного программного кода. 26 из них вылетели с рынка просто потому, что изданы нелегально. Остальные 24 (среди них, например, числятся экшены **Vietcong: Fist Alpha** и **Devastation**) содержали вещи, неугодные правительству страны. Теперь все эти игры незамедлительно должны быть убраны из магазинов.

Рейтинг для джойстика

ИНТЕРЕСНОСТИ



К рейтингам компьютерных игр все мы давно привыкли. «Значит, будем рейтинговать что-нибудь другое — игровые контроллеры, например», — подумали в компании **NubyTech**, которая и сама занимается производством подобных устройств. Сказано — сделано. Отныне все выпускаемые джойстики и геймпады будут попадать в одну из четырех категорий. Первая — N (naughty), в нее войдут самые зверские устройства, предназначенные для лиц старше 18-ти лет. Вторая — U (universal) будет являться полной противоположностью первой и соберет под своими знаменами самые безобидные контроллеры. Третий символ — B (bloody) украсит устройства для лиц от 17 лет. И, наконец, последняя категория — это Y (young adults). Джойстики и геймпады, входящие в нее, рекомендованы гражданам, которые уже успели отпраздновать как минимум 13 дней рождения. Кстати, если сложить все четыре буквы рейтинга, то получится слово Nuby — ненавязчивая, но реклама.

Впрочем, редакцию «Игромании» больше волнует другой вопрос: каким должен быть контроллер, чтобы попасть, например, в категорию B? С рейтингами игр все ясно — в них «опасными» буковками обычно награждается продукция либо с расчлененкой, либо с обнаженкой. Ну а здесь как быть? Выпускать геймпады, отрубающие игрокам пальцы? Или джойстики, выполненные в форме... впрочем, нет, пошло все это и вульгарно.

Акелла

МОМЕНТ ИСТИНЫ
THE MOMENT OF SILENCE

HOUSE OF TALES

Питер Райт - инженер коммуникационных технологий, работающий над государственной программой «Свобода Слова», прихотью правительства олигархов-технократов. Потеряв в авиакатастрофе жену и сына, он окончательно сделался затворником, наплевавшим и на политику, и на окружающий мир вообще. Но когда ночью спецназ вламывается в квартиру его соседа и увозит того в неизвестном направлении, Питер понимает, что больше не может бездействовать, ибо наступил момент истины...

Затягивающий шпионский триллер, реализованный в жанре point-and-click adventure

75 локаций, около 500 тщательно отрисованных интерактивных сцен

Более 35 персонажей с детально проработанными биографиями и характерами

Уникальный графический движок, анимация персонажей с использованием Motion Capture и Lip Sync

www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2004 House of Tales Entertainment GmbH
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "**ХИТ**".

Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Март			
Imperial Glory 2	Eidos Interactive	Pyro Studios	70%
Close Combat: First to Fight	Destineer	Destineer	80%
Star Wars: Republic Commando	LucasArts Entertainment	LucasArts Entertainment	90%
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Ubisoft Montreal	ХИТ
The Bard's Tale	Vivendi Universal	inXile entertainment	80%
The Movies	Activision	Lionhead Studios	ХИТ
The Sims 2 University	Electronic Arts	Maxis	80%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Red Storm Entertainment	80%
Cold Fear	Ubisoft	Darkworks	70%
Psychotoxic	Whiptail Interactive	NuClearVision	80%
Risk Your Life	—	PlanetWide Games	60%
World Racing 2	—	Synetic	60%
Апрель			
Singles: Threesomes	Deep Silver	Rotobee	60%
Area 51	Midway	Inevitable Entertainment	50%
25 to Life	Eidos Interactive	Avalanche	70%
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	Headfirst Productions	80%
Dungeon Lords	DreamCatcher Interactive	Heuristic Park	80%
Empire Earth II	Vivendi Universal Games	Mad Doc Software	70%
Domination	Wargaming.net	Wargaming.net	60%
Stronghold 2	Global Star Software	Firefly Studios	70%
SWAT 4	Vivendi Universal Games	Irrational Games	80%
Май			
LEGO Star Wars	Eidos Interactive	Traveller's Tales	40%
Pariah	Groove Games	Digital Extremes	ХИТ
Juiced	THQ	Juice Games	70%
Dungeon Siege II	Microsoft	Dungeon Siege II	80%
Universal Combat: A World Apart	DreamCatcher Interactive	3000AD	60%
Июнь			
Earth 2160	Zuxxez	Reality Pump	70%
Black & White 2	Electronic Arts	Lionhead Studios	80%
F.E.A.R.	Vivendi Universal Games	Monolith	80%
MotoGP 3	THQ	Climax Studios	50%
Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions CE	ХИТ
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Ubisoft Montreal / Red Storm Entertainment	80%
Ушли на "золото" Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
History Channel's Civil War: The Battle of Bull Run	Activision	MadMinute Games	40%

Ghost Recon 2

Imperial Glory 2

Republic Commando

The Movies

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

Геймеры правильные и не очень

ИНТЕРЕСНОСТИ

Собирательный портрет «правильного» геймера, по мнению серьезной западной и отечественной прессы, выглядит следующим образом. 72% — девственники. Из оставшихся половина занималась сексом исключительно в компьютерных играх. 82% спят беспорядочно и обязательно с надкушенным батоном в руке. Еще 10% предпочитают отдыхать в ролевых играх. Каждый третий как минимум один раз умирал после 58 часов игры в корейском компьютерном клубе, каждый второй убивал или калечил своих родственников, после того как они отбирали у него вожделенный компьютер, и каждый первый, разумеется, состоит на учете у психиатра. Узнали? Ну чисто же мы с вами, не так ли?

Ну а теперь держите портрет «неправильного» геймера, который недавно составила расположенная в США **Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения** (**ESA, Entertainment Software Association**), опросившая аж восемь сотен любителей компьютерных игр. Итак, 94% «неправильных геймеров» следят за новостями. 93% — любят читать. 78% — участвуют в выборах. 62% — регулярно посещают различные культурные мероприятия. У 50% есть собственное хобби — рисование, написание музыки и т. д. Ну а самое интересное заключается в том, что чем больше времени игрок проводит за компьютерными играми, тем активнее он ведет себя и в «нормальной» жизни.

Ах да! Разумеется, большинство геймеров, участвовавших в этом опросе, ни разу не видывало ни психиатров, ни корейских компьютерных клубов, где их братья гибнут сотнями. Оттого они и «неправильные», собственно.

Дети «Периметра»

ИНТЕРЕСНОСТИ

Все мы знаем детей **«Блицкрига»**. Это игры, созданные на графическом движке заслуженной RTS: **«Койоты»**, **«Карибский кризис»**, блистательный **«Сталинград»**, наконец. Похоже, совсем скоро к ним добавятся и дети **«Периметра»**. На днях отпочковавшаяся от **«К-Д ЛАБ»** компания **KDV Games** анонсировала движок **Vista Engine**, предназначенный для игр в жанрах RTS и RPG. Возможности моторчика впечатляют: тут вам и «честные» тени, и динамическое изменение времени суток, и ветер, и разрушение объектов вкупе с терраморфингом. Сторонние разработчики, на которых в первую очередь и рассчитан Vista Engine, оценят входящие в комплект движка инструменты, позволяющие с легкостью создавать войска, спецэффекты, игровой интерфейс и прочая.

Пока KDV Games не сообщает дату появления своего продукта в «свободной продаже». Но уже сейчас можно смело утверждать, что анонс Vista Engine — в высшей степени положительное событие для отечественной игровой индустрии. Ведь аналогичный продукт от компании **Nival Interactive** привел к появлению сразу нескольких неплохих игр, в основном от молодых компаний, для которых самостоятельно создать качественный графический движок — задача предельно сложная. И скорее всего, Vista Engine поднимет за собой вторую волну подобных проектов.

Акелла

FRED & JEFF: A MOVIE ADVENTURE

СЕКРЕТНЫЕ АГЕНТЫ

КИНОМОНСТРЫ АТАКУЮТ

Фред и Джефф - самые законспирированные агенты секретной организации T.I.A., которая занимается борьбой с организованной преступностью. Но порой им приходится выполнять очень нетривиальные задания. Один из самых злейших врагов всего человечества - профессор Бактериум постоянно пытается воплотить в жизнь свои коварные планы.

На этот раз ему удается создать загадочный механизм TVfrusky, при помощи которого становится возможным перемещать элементы кино в реальность. Первый претендент на перемещение - мумия фараона Имхотепа из фильма «Мумия»...
Во что бы то ни стало, нужно найти легендарную «Книгу мертвых» и предотвратить страшные последствия!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Более 100 игровых экранов
- Звуковое оформление из 45 композиций написанных 12 профессиональными музыкантами
- Великолепная анимация - создается впечатление полного погружения в забавнейший мультяшный мир
- Море искрометного юмора

www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "The Alcachofa Soft"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

CD-МАНИЯ

ОТ РЕДАКТОРА

Привет!

Итак, друзья, свершилось. Номер **«Игромании»**, который вы в этот вот самый момент держите в руках, комплектуется не абы чем, а двухслойным DVD, появления которого вы, как, впрочем, и мы, ждали уже давно и с нетерпением. Необъятные горизонты двухслойного DVD сулят исключительный позитив. Судите сами: это и крупногабаритные демоверсии, и стремительно потолстевшая «Игровая зона», и множество интересных материалов в рубрике «Видеомания». Кроме количественного увеличения, мы, конечно, еще и поднимем качество наполнения нашего DVD. К примеру, видео будем сжимать меньше и, кроме того, сможем выкладывать крупные дополнения, которые раньше не появлялись на диске в силу банальной нехватки места. Кроме всего прочего, с этого номера мы запускаем в свободный полет сразу несколько новых разделов. Прежде всего обратите внимание на рубрику с говорящим названием **«Из первых рук»**, где вас ежемесячно будут ждать сочные и самые что ни на есть эксклюзивные материалы, полученные лично от разработчиков. Далее, не проходите мимо нашей **«Машины времени»**. В этой рубрике мы будем регулярно выкладывать демоверсии, а может быть, даже и полные версии старых и, казалось бы, уже забытых игр. Вспомним прошлое, как говорится, вместе. Последние две рубрики — **«Онлайновые игры»** и **«Последний взгляд»**. В первом разделе вы найдете все, что нужно поклоннику онлайновых игр: патчи, модификации, полезные программы, а также клиенты бесплатных онлайновых игр. Вторая же рубрика посвящена играм, которые по тем или иным причинам были отменены и уже никогда не появятся на свет. Тут вас ждет информация, а также скриншоты, арты и ролики. Обратите внимание на то, что все новые рубрики, понятное дело, прописались исключительно на DVD. Увы, но объемы компактов не позволяют разместить новые разделы.

И обещаем, что это только начало. Совсем скоро мы планируем запустить еще несколько рубрик.

Что ж, на этой оптимистичной ноте, пожалуй, и закончим. Желаем счастливого путешествия по бескрайним просторам нашего двухслойного DVD. До встречи в следующем номере!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «**CD-мания**» содержит краткую информацию обо всем, что находится на **мартовских** CD/DVD «**Игромании**». На самих CD/DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

CD/DVD оснащены интерфейсом, который обновляется каждый месяц и каждый раз создается в стиле одной из самых свежих и классных игр. Кроме того, вы можете легко и просто распечатывать описания и статьи на принтер и сохранять их в RTF и в TXT, прокручивать слайд-шоу и смотреть видеоролики, а распаковка интересных вам файлов на жесткий диск осуществляется, конечно же, всего одним нажатием клавиши!

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD/DVD, круглосуточно действует ящик:

cdmania@igromania.ru.

Читательские работы у нас готов принять ящик:

gamezone@igromania.ru.

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator.

2. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о работавших над CD/DVD и о музыке, которая играет на нынешних CD/DVD. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный «хелп» по CD/DVD, в котором описываются возможности и способы их реализации.

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Два материала «Эра DVD», опубликованные в рубрике «Почта» в январском и февральском номерах «Игромании» за 2004 год.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Минимальные системные требования: P200, 256 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ОБОЛОЧКА

В корневой директории CD/DVD, в формате **html** лежит своего рода «альтернативная» оболочка. Если основная оболочка у вас не запускается, глючит или просто медленно работает — запускайте альтернативный вариант.

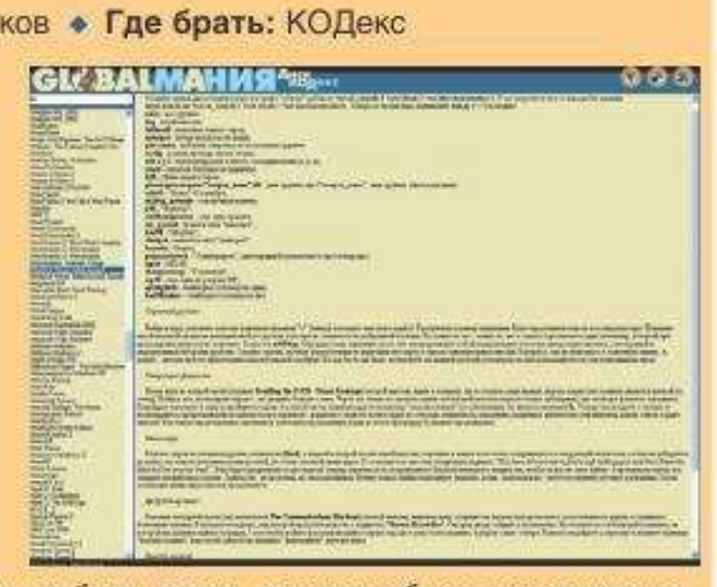
УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета:

— то, что находится на CD и на DVD.
— то, что находится только на DVD.
— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ◆ **Где брать:** КОДекс



На CD/DVD вас ждет очередное месячное обновление для нашей глобальной базы данных по игроманским дискам — **GlobalMania**, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших дисках.

Кроме того, программа содержит обширную базу кодов, которая обновляется ежемесячно на основе материалов из журнальной рубрики «КОДекс». На данный момент в базе вы можете найти коды для более чем 950 игр. Обращаем ваше внимание, что все коды нами проверены на работоспособность, так что если у вас нормальная, желательно английская, версия игры, то все читы будут работать без каких-либо проблем.

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: «Видеомания», «ДемоБлок/Темы», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Руководства и прохождения», «Софтверный набор», «Мобильная территория», «ИнфоБлок».

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: «Видеомания», «Игровая зона», которая состоит из трех основных частей, а также разделы: «ДемоБлок/Темы», DeathZone, «Игровой десктоп», «Веселости» и «Железный софт».

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компактов плюс «Из первых рук», «Темы DVD», «Интересности», «Онлайновые игры», «Последний взгляд» и «Машина времени».

CD И DVD

Главный редактор:
Степан Чечулин
Редакторы:
Семен Чечулин,
Антон Логвинов
Программирование:
Ирина Сидорова
и **Денис Валеев**
Дизайн оболочки:
Илья 'J.B.' Галиев
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Артем Волик**, **Андрей Калинин**, **Иван Рожнев**, **Семен Чечулин**
Над рубрикой «По журналу» работали: **Алексей Кравчун**, **Игорь Варнавский**, **Николай Пегасов**, **Александр Кузьменко**

«ИГРОМАНИЯ» С ДВУХСЛОЙНЫМ DVD 8,5 ГИГАБАЙТ СЧАСТЬЯ!

В этом месяце произошло, без преувеличения, грандиозное событие, на фоне которого выход DOOM 3 и даже Half-Life 2 смотрятся заурядными эпизодами, не достойными вашего внимания. Как вы уже, вероятно, догадались по разным косвенным и прямым признакам, событие состоит в том, что уже с этого самого номера любимый всеми вами и нами журнал **«Игромания»** комплектуется не чем-нибудь, а самым что ни на есть **двухслойным DVD**! Многие из вас давно ждали этого часа. Ждали и мы. Ждали потому, что бескрайние просторы двухслойного DVD сулят больше крупнокалиберных демо-версий, больше видеоматериалов, стремительно растущую «Игровую зону», гигантский «Софтверный набор», а также по-настоящему мощные модификации, которые спокойно тянут на полноценные аддоны, которые мы не могли выкладывать раньше (банально не хватало места).

Мало того — благодаря двухслойному DVD мы можем не только увеличить *количество*, но и заметно поднять *качество* наполнения нашего диска. Ну и что самое главное — у нас наконец-то появилась возможность реализовать массу свежих идей. Уже на этом DVD мы открываем четыре новых рубрики, в которых вас ждет множество чрезвычайно интересных материалов. И это, конечно, далеко не все. В ближайших номерах мы планируем запустить еще несколько весьма интересных разделов, выложить нечто доселе не виданное и... Впрочем, всему свое время.

Теперь технические детали. Итак, мартовский номер «Игромании» продается в трех вариантах комплектации: вообще без всяких дисков, с двумя компакт-дисками и с двухслойным DVD. То есть, как вы заметили, двухслойный DVD приходит не вместе, а *вместо* обычного DVD. Как говорится, пост сдал — пост принял. И по обыкновению позволим напомнить — все, что есть на CD, есть и на двухслойном DVD. А дабы развеять возможные опасения, на всякий случай напоминаем, что пока мы ни в коем случае не отказываемся от двух компактов, так что если у вас все еще нет DVD-привода (кстати — искренне рекомендуем приобрести), спокойно покупайте журнал с двумя CD.

Ну что ж, дорогие друзья, перед вами первый двухслойный DVD «Игромании», который буквально ломится (диск даже в весе прибавил!) от всего интересного и полезного, что мы на нем разместили. Счастливого вам путешествия по бескрайним просторам нашего двухслойного DVD!

Замечания, пожелания и любые другие мнения всенепременно отправляйте по адресу ***cdmania@igromania.ru***.

И напоследок — коротенький список самых насущных вопросов и ответы на них.

Насколько дороже будет стоить «Игромания» с двухслойным DVD?

Ответ прост — *ни насколько*. Отпускная цена журнала останется прежней. Иными словами, мы отдаем «Игроманию» с двухслойным DVD по той же цене, что и «Игроманию» с простым DVD. Возможно, конечно, что продавцы посчитают журналы с двухслойным DVD офигенной новинкой и поначалу задерут цену, но волноваться по этому поводу не стоит — скорее всего разница в цене окажется незначительной. А потом и вовсе исчезнет.

Какой объем у двухслойного DVD?

Реальный объем двухслойного DVD примерно 8,3 Гб, а никак не 8,5 Гб, как любят писать на коробочках. Так же, как и объем простого DVD — 4,3 Гб вместо обещанных 4,7 Гб. Теперь чуть подробнее о том, почему так. Когда идет пересчет байтов на гигабайты, система учитывает, что в одном килобайте — не 1000, а 1024 байта, в одном мегабайте — 1024 килобайта, а в одном гигабайте — 1024 мегабайта.

Но обычно по математической традиции вместо «1024» в спецификациях и в статьях подставляется «1000». Это и дает своего рода «погрешность» — формальную «разницу» в несколько сотен мегабайт. Но при этом реальное число заполненных байт Windows пишет в скобках рядом с числом гигабайт. Глядя на него, можно уверенно заявить, что наш двухслойный DVD всегда будет заполнен на максимум возможного объема.

Читает ли обычный DVD-привод двухслойный DVD?

Да, читает. Если на вашем DVD-приводе читается простой DVD-диск, значит и двухслойный будет прекрасно работать.

Могу ли я на своем DVD-R записать двухслойную DVD-болванку?

Нет, не можете. Для записи двухслойного DVD надо покупать специальный привод, который записывает двухслойные DVD. С другой стороны, на резаке, который пишет двухслойный DVD, вы можете без труда записывать и простой DVD.

Если у вас возникли вопросы, на которые вы не нашли ответа, то смело отправляйте письмо на адрес ***tomba@igromania.ru***, и мы оперативно вам ответим.

МОБИЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ
ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

На CD/DVD вас ждет огромный каталог мобильного контента, **в котором содержится фантастическое количество игр, картинок, полифонических и монофонических мелодий. Все это можно заказать, отправив соответствующий код в сообщении SMS на короткий номер. Загрузить заказанное можно по WAP-ссылке, указанной в SMS-сообщении, которое вы получите сразу после заказа.**

Все каталоги выложены практически в том виде, в котором они были предоставлены нам контент-провайдерами.

Вот полный список того, что ждет вас на нынешних CD/DVD.

Контент от PlayMobile. HTML-каталог. Включает в себя **описания более чем 600(!) игр**, а также некоторое количество **программ** и **утилит**. Представлены практически все игровые жанры. Есть отлично продуманный блок **«Помощь»**, проясняющий трудные моменты, которые могут возникать при совершении заказа и при закачке игры.

Кроме того, отдельно от html-версии представлен широкий набор полифонической и монофонической музыки.

Обращаем ваше внимание на то, что полная версия каталога весит аж 60 мегабайт, поэтому на CD мы выкладываем его урезанную версию. Ну а на DVD, разумеется, вас ждет полная версия каталога.

Контент от Java Games. Каталог содержит **описания более 200 игр**.

Контент от Solvo. Широкий ассортимент различных картинок (размеры: 128x128 и 128x96) и полифонии, а также рингтонов и логотонов.

Контент от «Аэромобиля». Провайдер предоставляет множество картинок (около 6000) для мобильных телефонов. Тут есть как черно-белые, так и цветные картинки. Отсортированы по темам.

Каталоги **Java Games**, **Solvo** и **«Аэромобиль»** полностью реализованы через интерфейс нашего диска и снабжены инструкциями по совершению заказов и закачке, подготовленными редакцией «Игромании». Игровой каталог от **PlayMobile** идет сам по себе, на то он и html.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Итак, друзья, перед вами наша самая что ни на есть новая рубрика с говорящим названием «Машина времени», в которой каждый месяц вас будут ожидать самые интересные подборки старых и, казалось бы, уже забытых игр. На полные версии пока не рассчитывайте (хотя есть все шансы, что они появятся), но демо-версии будут в обязательном порядке. В этом разделе мы вместе с вами будем вспоминать давно забытые хиты и, смахивая скупые слезы, придаваться ностальгическим воспоминаниям.

В этот раз вас ждет ни много ни мало, а целых десять демо-версий некогда культовых 3D-экшенов. И прежде всего обратите внимание на легендарный **Wolfenstein 3-D**, с которого, по сути, и начал свое победоносное шествие жанр 3D-экшен. В жалких 700 килобайтах столько ностальгии и воспоминаний, что мы заранее рекомендуем вам запастись носовыми платками и валерьянкой.

Не пропустите и другие демо-версии, ибо все они — живая классика:

Blake Stone: Aliens of Gold, **Catacomb Abyss 3-D**, **Corridor 7: Alien Invasion**, **Duke Nukem 3D**, **Heretic**, **Ken's Labyrinth**, **Quake**, **Shadow Warrior**, **Spear of Destiny**.

▼ Помните эти милые, можно сказать, пасторальные пейзажи?

ИГРОВАЯ ЗОНА

Far Cry

Что: 8 карт
Где брать: Игровая зона I

Представляем вашему вниманию восемь свежих карт. Самая интересная — **Ai2**, предназначенная для одиночного режима игры. Вам предстоит взорвать ко всем чертям очередное террористическое гнездо, свитое, понятное дело, на тропических островах. Карта отличается отличным дизайном, о чем свидетельствует грамотно сделанный берег с причалом, захудалая деревушка в джунглях и разбросанные повсюду гигантские валуны. Все это создает как бы живой мир.

Кроме того, не проходите мимо карт **mp_morgue**, **mp_maze**, **mp_oasisday**, **mp_panic**, **mp_pureassault**, **mp_wake** и **mp_tropicoke**.

▼ Карта Ai2.

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Что: 4 модификации, 2 программы, 12 карт
Где брать: Игровая зона III

Любители RTS, а тем более те, кто неровно дышит к хоббитам, оркам, гоблинам и эльфам, ни в коем случае не пропустите первую подборку дополнений к The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth.

Первое место в этот раз по праву занимает модификация **Blood Mod**, название которой говорит само за себя. Да-да, с ее помощью «Битва за Средиземье» становится одной из самых кровавых стратегий. Причем цвет крови у различных сторон отличается: у Сил Добра он красный, у Сил Зла — черный, ну а у различных нейтральных юнитов — зеленый. Собственно, после установки мода кровь на поля сражений выливается в каких-то промышленных масштабах. После самой, казалось бы, незначительной стычки земля буквально утопает в крови воинов. Смотрится жутковато, но очень красиво.

▼ Модификация Blood Mod.

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД

В этой рубрике мы будем провожать игры, которые умерли, так и не появившись на свет. Перед вами своего рода кладбище несбывшихся надежд, место, где обитают духи уже почивших игр.

С особым пафосом в этот раз мы провожаем игру **Star Ancestor**, которая имела все шансы стать весьма неплохим 3D-экшеном, если бы проект по финансовым причинам не закрыли. На диске вас ждут скриншоты из игры и краткая информация о проекте.

Кроме того, вас ждут игры **Outcast 2: The Lost Paradise**, **Bulletproof Monk**, **Buffy the Vampire Slayer**, **Blade: The Vampire Hunter**.

▼ В этой игре нас ждали бы вот такие загадочные лаборатории, в которых наверняка жили жуткие монстры. Увы, не сложилось.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Рубрика только-только получила прописку на нашем DVD, а в ней уже вас ждет нечто такое, от чего впору рыдать от счастья и пить шампанское. Дело в том, что только сегодня и только у нас — внимание — полная версия легендарной игры **GTA 2**! Не как-то ущербная демо-версия, а полноценная игра. Теперь у вас есть уникальный шанс, во-первых, погрузиться с головой в чрезвычайно увлекательный геймплей, ну а во-вторых, вспомнить, что когда-то GTA была именно такой вот игрой. Что удивительно, даже сейчас, когда балом правят высокотехнологичные игры типа **Half-Life 2** и **DOOM 3**, GTA 2 играется на удивление легко и абсолютно не вызывает отторжения. Все эти лихие поездки на машинах, свирепые перестрелки и отменная музыка способны удержать вас в компании с этой игрой надолго.

От всей души благодарим компанию «**Бука**» за предоставленную возможность разметить GTA 2 на нашем DVD.

Ну а, кроме того, в рубрике вас ждут сочные и стопроцентно эксклюзивные кадры из грядущей игры «**Восточный фронт**», а также отменные скриншоты и арты из **Xenus**.

▼ Обезумевшие гангстеры добровольно бросаются под колеса нашего автомобиля.

Warhammer 40000: Dawn of War

Что: 4 модификации, 10 карт
Где брать: Игровая зона III

Центральное место в нынешней подборке занимает отличная карта **Three Kings**. Что интересно, хоть карта и называется «Три короля», на ней вполне себе вольготно могут разместиться аж 6 игроков. Лихое сражение развернется в пустыне, посреди которой расположен замок с четырьмя «критическими зонами», которые, понятное дело, вам и нужно захватить. Сделать это непросто, так как враги тоже всеми силами пытаются захапать желанные зоны и не стесняются применять грубую силу. Помимо того, что карта щеголяет отменной детализацией и шикарным дизайном, автор использовал ряд новых текстур, которые превращают и без того качественную работу в настоящий шедевр. Как говорится, не пропустите.

Кроме того, на диске вас ждет еще десяток карт, три скина для космодесантников и свежие версии превосходных модификаций **Daemonhunters** и **His Righteous**.

▼ Карта Three Kings.

Medal of Honor Pacific Assault

Что: 1 карта, 4 модификации.
Где брать: Игровая зона II

Спешим порадовать вас первыми модификациями и картой для **Medal of Honor: Allied Assault**. На симпатичной карте **mp_ArmyBase** расположился военный городок. Лучшая тактика боя на узких кривых улочках городка — это засады.

Кроме того, не пропустите модификации **Axis Shotgun**, **Flamethrower**, **gsmack_ flamethrower** и **Rifle Only**.

▼ Карта mp_ArmyBase.

Акелла

ANSTOSS 4

Спартак

Футбольный менеджер

Компания «Акелла» делает настоящий подарок для футбольных фанатов! Вы держите в руках первый официальный менеджер одного из лучших российских футбольных клубов «Спартак». Используя возможности этого поистине уникального издания, вы сможете почувствовать себя на почетнейшем месте президента клуба: принимать решения о покупке и продаже игроков, назначать встречи другим командам, заключать выгодные контракты и, разумеется, разрабатывать собственную тактику игры.

- В игре представлены все футболисты ФК "Спартак", в том числе и такие звезды, как Дмитрий Алейничев и Егор Титов.
- Возможность смотреть на проводимые матчи, в великолепной 3D-графике
- Великое множество реальных кубков и соревнований
- Интуитивно понятный интерфейс

www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "Ascaron"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

C&C: Generals — Zero Hour — The First Tiberian War

Название: The First Tiberian War ◆ **Игра:** C&C: Generals — Zero Hour ◆ **Разработчик:** The First Tiberian War Team ◆ **Что нового:** Увлекательная кампания, юниты, оружие, звуки, внешний вид меню ◆ **Размер:** 153 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Не секрет, что вышедший пару лет назад **C&C: Generals** имел мало чего общего со знаменитой вселенной Command & Conquer. Как мы помним, самые первые части сериала рассказывали о противостоянии террористической организации NOD и сил правопорядка в лице конторы под названием GDI. Мы управляли всякой футуристической техникой, собирали легендарный тибериум и вели кровопролитные сражения на неведомых планетах. В Generals же нас ждала шикарно сделанная динамичная RTS с интересной концепцией, но, увы, сюжет хромал. Согласитесь, что история о том, как хорошие американцы побили плохих террористов уже поднадоела. А истинные поклонники вселенной C&C жаждали вновь с головой окунуться в лихие сражения между GDI и NOD. И, как это всегда и бывает, на выручку страждущим фанатам пришли народные умельцы, которые всего за год соорудили отличную модификацию под названием **The First Tiberian War**, которая, что очевидно уже из названия, снова перенесет вас на поля великой войны самого первого, казалось бы, уже порядком забытого Command & Conquer.

Первое, о чем просто нельзя не сказать, — это то, что авторам мода удалось целиком и полностью сохранить атмосферу оригинально C&C. Только представьте себе: бескрайние зеленые поля тибериума, ленивые харвестеры, двигающиеся на базу, грозные мамонт-танки и другие до слез знакомые юниты. И все это, конечно же, в, как это принято говорить, полном 3D и до безумия красиво выглядит.

Кроме того, все без исключения юниты были переозвучены и отныне говорят точно так же, как в оригинальном C&C. Ну и, наконец, в The First Tiberian War вас ждет до боли знакомый интерфейс — классическая вертикальная боковая панель.

Однозначно, лучшего подарка для ностальгирующих по временам **Tiberian Dawn** найти просто невозможно — не упускайте момент и немедля окунайтесь в события самой первой тибериумной войны! Ведь именно с нее все и началось.

▼ Танки весело пытаются поджарить пехоту врага. Пехота, что не удивительно, исправно поджаривается.

DOOM 3

Что: 8 карт, 4 модификации
Где брать: Игровая зона I

Лучшая карта в нынешней подборке — **Evil Toilet**, которая перенесет вас в туалет типа сортир, где уже вовсю кучкуются жуткие зомби и взбесившийся адский бык. Первонаперво, ясное дело, вам надо будет завалить одичавшего быка, а затем уже гордой походкой выйти из туалета и отправиться изничтожать демонов, которыми буквально забит весь уровень. Надо сказать, что карта способна нагнать страха на самого стойкого геймера, так как здешние монстры выскакивают лихо и совсем не там, где вы ожидаете. Весело, блин!

Кроме того, вас ждут карты **Alpha labs sector 5**, **Antigravityroom**, **DOOM2: MAP07**, **Fight the Swarm 3**, **The Hall**, **Trap And Death** и **UAC Maintenace Department**, а также модификации **Light p&r**, **Cobolt's mod v.2** и **Ultra-Extreme-Quality**.

▼ Карта Evil Toilet.

В тылу врага

Что: 9 модификаций
Где брать: Игровая зона I

Battlegrounds — это сборник из 12 новых (или сильно переработанных старых) карт для однопользовательской игры, а также замена текстур некоторых видов техники — разумеется, на более красивые и реалистичные. Ставьте не задумываясь!

Кроме того, не проходите мимо модификаций **Arm Mod**, **August 1944**, **British Bulldog**, **Beach**, **«СССР»**, **Guerra Civil Santa Ana**, **m4a3 Mine Explorer**, **Multi fun**, **Panzer VI**, **Pobeg**, **Realism and Historical Accuracy** и **SAS: Operation Houndsworth**.

▼ Сборник из 12 карт Battlegrounds.

Operation Flashpoint

Что: 4 миссии, 3 модели боевой техники, набор бойцов SWAT, набор бойцов SEAL, модель помпового ружья «Ремингтон», модель автомата MP5, 2 острова
Где брать: Игровая зона III

«Территория смерти» — это одиночная миссия, сделанная в духе голливудских ужастиков. Итак, леденящая душу история начинается с того, что российские спецназовцы высаживаются на остров с целью выведать, что за жуткие эксперименты проводят американцы в секретной биологической лаборатории. Оперативно выясняется, что на острове произошла глобальная катастрофа, в результате которой люди превратились в зомби. Дальнейшие события изрядно напоминают какой-нибудь Resident Evil с Милой Йович в главной роли: носимся по острову, крошим в прах зомби и всеми силами стараемся остаться в живых. Вроде бы банально — но в антураже Operation Flashpoint представление смотрится на удивление свежо и крайне необычно.

Кроме того, не пропустите модели боевой техники — **F16**, **JC_panzerpack** и **Аэросани НКЛ-26**, установите наборы бойцов американских спецподразделений **SWAT** и **SEAL**, а также не откажите себе в удовольствии пострелять из помпового ружья «Ремингтон» и автомата MP5.

Ну а на закуску вас ждут одиночные миссии **Mahno 2**, **«Окружение»**, **«Остров дьявола»** и два острова — **Саланг** и **Midway**.

▼ Миссия «Территория смерти»

Gothic 2 (Готика 2)

Что: 8 модификаций, 10 машин
Где брать: Игровая зона II

Модификация **Bumshak** повествует о судьбе орка, поднявшегося из грязи, что называется, в князи, то есть к самым вершинам. У вас есть уникальная возможность пройти тернистый путь от рядового до командира орочьих войск, железной пятой давя остатки человеческого сопротивления. И все это, вы не поверите, — на чистейшем русском языке.

Кроме того, не пропустите модификации **Dunkle Magie**, **Fight Contest**, **Khorana**, **Mana Reload**, **Miranda** и **Zuris**.

▼ Модификация Bumshak.

FIFA Soccer 2005

Что: 7 программ, 11 патчей, 8 лиц футболистов, 14 форм команд, огромная коллекция мячей, 2 пары бутс, 2 комплекта рекламных щитов
Где брать: Игровая зона II

В этом месяце подборка по самому популярному футбольному симулятору состоит аж из 45 дополнений, среди которых особое внимание обратите на **«Украинскую лигу 2005»**, **ECP Snow 2005** и **Champions League 2005**. Первый мод — отличный подарок для поклонников украинского чемпионата, второй позволит вам проводить матчи на заснеженных полях, ну а третий, как явствует из названия, добавит новый турнир — Лигу Чемпионов УЕФА. Присоединяйтесь к веселью!

▼ Модификация «Украинская лига 2005».

The Sims 2

Что: 10 моделей одежды, 5 домов, 2 модификации
Где брать: Игровая зона III

Мы продолжаем выкладывать на диск свежие дополнения для культовой игры всех времен и народов — The Sims 2. В этот раз первым делом рекомендуем установить модификацию с интригующим названием **Halloween House**, которая добавляет самый натуральный «дом с привидениями», в котором ваших любимых симов уже поджидают призраки. Жуткие духи гремят цепями, страстно вздыхают и постоянно делают печальные глаза. Выглядит, конечно, здорово, но весь этот балаган оказывает на ваших подопечных столь негативное влияние, что настроение у них резко падает, и они чуть ли не в петлю лезть готовы. Так что особо не злоупотребляйте.

▼ Модификация Halloween House.

Neverwinter Nights

Что: 4 модуля
Где брать: Игровая зона II

Модификация **UOABigail's Crafting System** позволяет вам добавить в свою игру полноценную систему создания предметов игроками. Кроме того, модуль добавляет тридцать умений, отвечающих за промышленное производство, сырье, необходимое для создания вещей, наконец, список вещей, которые можно сделать, — все это дает вам возможность внести в свою игру, так называемую крафтовую систему, чрезвычайно похожую на культовую **Ultima Online**. Кроме того, вас ждут модификации **City/Rural Builder Base**, **High-res Skies**, **Hauberks**, **Savage Shields**, **Shop Frontage**. И на закуску — несколько модулей: **Amulet of Zeran**, **Midsummer Knight's Dream**, **Return of Mikaila: The Edge of_Nowhere** и **Sapphire Star**.

▼ Модификация UOABigail's Crafting System.

PC CD-ROM

Джек Потрошитель

Кровь. Женский крик.
Стук каблуков быстрее и быстрее.

Звук упавшего безжизненного тела.
Оживший кошмар для жителей трущоб Нью-Йорка.

Самый жестокий серийный убийца XIX века вернулся...

© MC2 France, 2005. Galilea, разработка. Все права защищены.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины –компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua. www.Odyssey.od.ua.

2CD

Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Что: 3 модификации, 17 карт, 1 патч
Где брать: Игровая зона I

Без сомнения, лучшая модификация этого месяца — **Zero Hour Reloaded**. Мод добавляет огромное число нововведений в, казалось бы, знакомую игру. Только вдумайтесь: три новых генерала — USA Modern Weapons, China Napalm и GLA Assault, более 50 (ей богу, не врем) новых юнитов и новую сторону — Россию, союзницу, конечно же, Китая. В общем, всем поклонникам «Генералов» ставить в обязательном порядке.

Кроме того, не пропустите две отличные модификации — **Generals Pack** и **Zero Hour Giant Battle**, 17 новых карт и патч к модификации **Blitzkrieg II**, которую мы выкладывали в одном из прошлых номеров.

▼ Модификация Zero Hour Reloaded.

Ил-2 Штурмовик: Асы в небе

Что: 20 скинов
Где брать: Игровая зона I

Увы, но кампании и миссии для лучшего авиасимулятора про Вторую мировую упорно не желают появляться. Поэтому в этой подборке вас ждут только скины. Правда, в неприлично большом количестве. Особого внимания, конечно же, заслуживает скин **Swedish Camo**, который окрашивает самолет в забавные темно-зеленые и светло-зеленые треугольники. Выглядит необычно. А враги, завидев такое чудо в перьях, от удивления сразу же совершают массовое самоубийство. Патроны можно уже не тратить.

Кроме того, вас ждут шкурки **«Новосибирский комсомол»**, **Air Shark**, **Captain Vyetrov Ivan Ivannovitch**, **Dragons head**, **I Stepanenko 43-44**, **Kizim**, **Korea**, **St George**, **The Yak General**, **Victorious weapon** и **White**. Приятного полета!

▼ Скин Swedish Camo.

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Counter-Strike: Source — Fusion Pack Source

Название: Fusion Pack Source ◆ **Игра:** Counter-Strike: Source ◆ **Разработчик:** Fusion Team ◆ **Что нового:** Карты, звуки, модели оружия, спецэффекты ◆ **Размер:** 21 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Модификация **Fusion Pack Source** от команды разработчиков **Fusion Team** появилась как нельзя более кстати, ибо каким бы замшелым фанатом Counter-Strike ты ни был, а разнообразия как-то, знаете ли, хочется. И ребята из Fusion Team, которые соорудили данный мод, назубок знают рецепт, как сделать это самое разнообразие.

Итак, миссия Fusion Pack Source заключается в том, чтобы сделать нам с вами красиво настолько, насколько это в принципе возможно. Прежде всего мод заменят все без исключения стволы на новые. Смотрится — шикарно. Модельки оружия нарисованы с любовью и тщанием, достойным аплодисментов. На такие пушки можно просто любоваться, а уж как здорово из них стрелять. Кроме того, разработчики мода добавили до черта новых спецэффектов, в результате чего вспышки от выстрелов или взрывы гранат смотрятся просто на ять. Также полностью перерисовано меню и HUD. Теперь все стало куда более стильно выглядеть. Ну и на закуску — то, за что разработчикам мода не сходя с этого места можно смело вручить медаль: названия всех стволов стали *нормальными*. То есть вместо всяких идиотских Defender'ов нас ждут вполне привычные АК-47, MP5 и M4A1.

В общем, всем любителям стильных и красивых сетевых побоищ эта модификация просто необходима. Хватайте с нашего диска и ставьте не задумываясь.

▼ Что может быть лучше, чем зарядить врагу промеж глаз из такого красивого пистолета?

Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Что: 8 моделей машин
Где брать: Игровая зона II

В подборке вас ждут не дождутся восемь стильных автомобилей. Особенно рекомендуем потрясающе красивую модель грузовика **Scania 164L Remorque**. Забравшись в кабину этого стального монстра, вы тут же почувствуете себя как минимум Бэтманом и, оглашая округу свирепым хохотом, отправитесь укатывать в асфальт простых «чайников» — отличный способ расслабиться.

Кроме того, в гараже вас дожидаются машины: **American Truck**, **Ford Torino**, **Lassiter cabrio**, **Opell Cadett**, **Peugeot 605**, **Starsky** и **XXX GTO**.

▼ Модель грузовика Scania 164L Remorque.

ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ

С этого номера мы открываем новую рубрику по играм в Мировой Сети. Отныне на компакте вас будут ждать свежие патчи, программы, моды, дополнения и прочие плюшки, которые позволят вам насладиться виртуальными мирами в полной мере. Подборка осуществляется бывалыми бойцами уважаемой Гильдии онлайн-геймеров Virtus.

В этой подборке прежде всего обратите внимание на программу **ClickSaver**, которую каждый уважающий себя «анархист» должен иметь в заначке, ибо в жестокой вселенной Anarchy Online трудно выжить, не имея хорошего «перфоратора» и прочной брони. С помощью сего чуда вы без особого труда сможете быстро выбирать нужные вам награды за миссию. Причем абсолютно честным путем.

Heroes of Might and Magic IV

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона II

Без сомнения, лучшей картой этой подборки является творение от российского картостроителя под названием **Conquest of the New land.** Карта отличается от других чертовски увлекательным геймплеем, интересным сюжетом и шикарным дизайном. Итак, четыре могущественных лорда отправились завоевывать новые земли, но, как известно, бесплатный сыр бывает только в мышеловке. Ваша задача выяснить, что сулит «Новый мир». Для этого вам придется, натурально, пройти огонь, воду и медные трубы. Готовы рискнуть?

Не пропустите и другие карты: **2 heroes**, **7 Lakes**, **Abducted**, **A Beautiful Land**, **Accidental hero**, **All for One**, **Allies 2**, **Amused Player**, **Apatity**, **Asylum** и **A Narrow Divide**.

▼ Карта Conquest of the New Land.

Rise of Nations: Thrones and Patriots

Что: 14 сценариев, 5 модификаций.
Где брать: Игровая зона III

Empires Rise Again, без сомнения, придется по вкусу всем любителям Rise of Nations: Thrones and Patriots. Эта отменная модификация вносит множество различных изменений и корректировок практически во все аспекты игры — начиная с графики и заканчивая собственно геймплеем. Новые юниты, отличные звуки и спецэффекты, улучшенные скрипты и так далее.

Кроме того, вас ждут еще 4 модификации, 3 мультиплеерных и 11 однопользовательских сценариев.

▼ Модификация Empires Rise Again.

Star Wars: Knights of the Old Republic

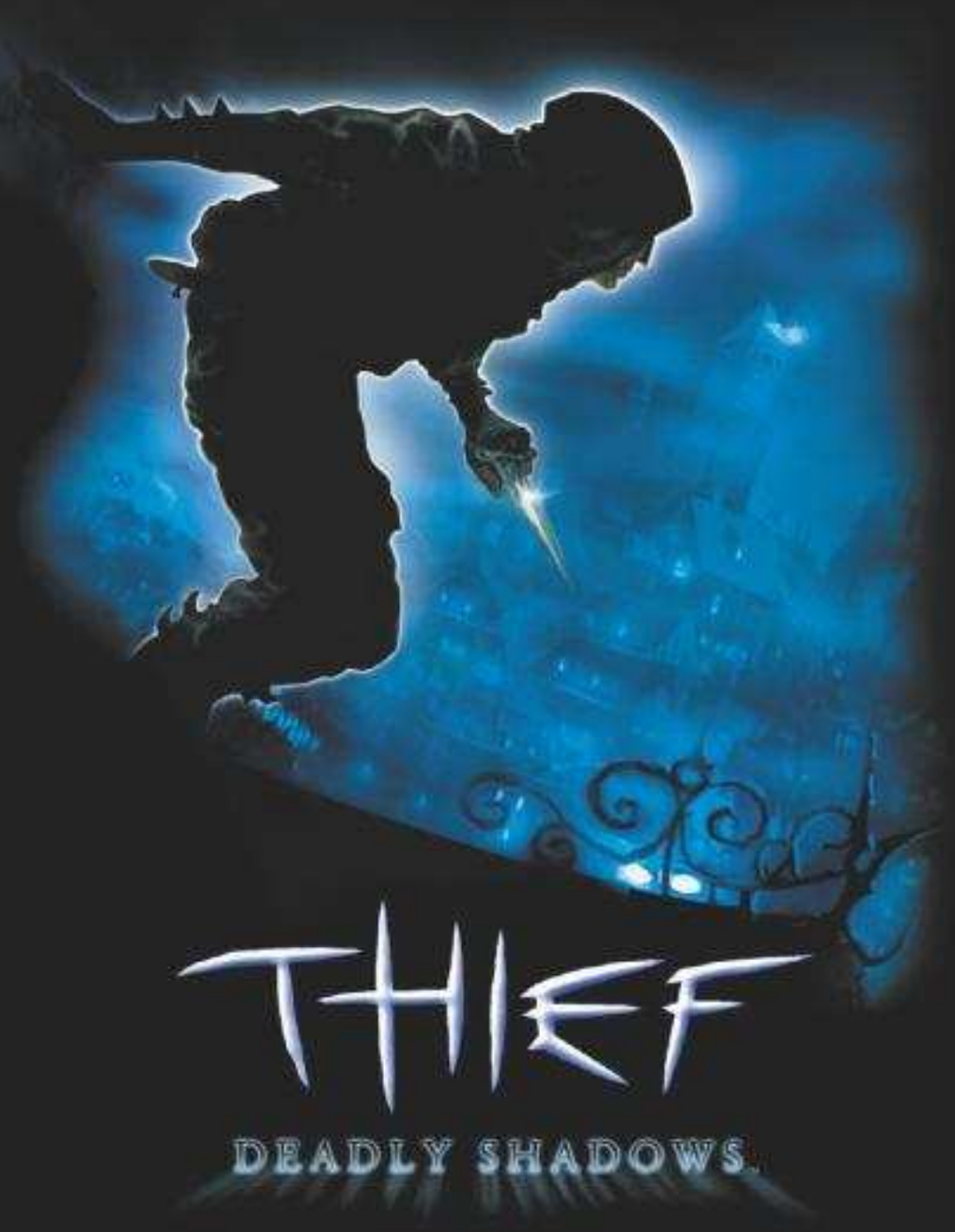
Что: 9 модификаций
Где брать: Игровая зона III

Модификация **The Insidious Plot** добавляет небольшую, но очень увлекательную сюжетную линию, позволяющую вам начать игру джедаем. Кроме того, мод вносит несколько новых моделей для главного героя, а также целый ряд весьма неплохих предметов, которые он может на себя надеть. Хотите поиграть Darth Maul, «чертиком» из первой части «Звездных войн»? В таком случае — не пропустите The Insidious Plot.

Кроме того, вас ждут следующие модификации: **Chain Lightning**, **Costruction Bench**, **Dark**, **Ekun**, **Jedi**, **Kamino Eugenics Chamber**, **Mekel Recruitment**, **MK Upgrade Computer**, **Red Blue Bastilla**, **Rojem** и **Skye Armor Expansion**.

▼ Модификация The Insidious Plot.

ПРЕДЛОЖЕНИЕ, ОТ КОТОРОГО ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ ОТКАЗАТЬСЯ



Выбор разработчиков игр, мечта геймеров

Оцените преимущества технологии EAX благодаря звуковой карте Sound Blaster Audigy 2 ZS! (Поставляется в комплекте с полной версией Thief: Deadly Shadows.) Технология EAX – это аппаратное ускорение моделируемых акустических сред в реальном времени и объемный звук формата 7.1 для ваших игр. На сегодняшний день более 400 игр поддерживают EAX.
Звуковая карта Sound Blaster Audigy 2 ZS – от создателей аудио на ПК!
www.creative.ru

© 2004 Creative Technology Ltd. Все права защищены. Логотип Creative является зарегистрированной торговой маркой Creative Technology Ltd. Все фирменные знаки и названия продуктов являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками их собственников соответствующих владельцев. Thief: Deadly Shadows © Eidos 2004. Разработано Ion Storm, L.P. Опубликовано Eidos, Inc. Eidos, логотип Eidos, Ion Storm и логотип Ion Storm являются торговыми марками Eidos Group of Companies.

Creative Labs Sp. z o.o.,
Poland, 02-708 Warsaw, ul. Bzowa 21, e-mail: info@creative.pl
Служба технической поддержки:
тел.: +353 1 8066967; e-mail: support@europe.creative.com
Дистрибьютеры:
Алион, тел: +7 095 727 1818 •Евклид тел: +7 812 102 4300
ELKO, тел: +7 095 234 2845 •ЭЛСТ, тел: +7 095 728 4060
RSI, тел: +7 095 514 1419• Merlion тел: +7 095 787 4999 / 780 3266 / 744 0333 / 777 9779

Get CREATIVE

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Half-Life: BrainBread

Название: BrainBread ◆ **Игра:** Half-Life ◆ **Разработчик:** BrainBread Team ◆ **Что нового:** Синглплеерная кампания, модели оружия, враги, звуки и музыка ◆ **Размер:** 90 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Похоже, что сомнительный успех фильма **Resident Evil** не дает спокойно спать многим. А уж создатели модификаций совсем потеряли покой и теперь вместо того, чтобы пить по вечерам пиво в баре по соседству, создают моды, в которых нам предлагается снова и снова вступать в жестокие схватки со свирепыми зомби и прочей потусторонней нечистью. **BrainBread** — не исключение. Суть проста. Мы влезаем в шкуру отважного бойца, который на пару с такими же, как он, солдатами задумал истребить ходячих мертвяков, которые ни капли не стесняясь взяли да и наводнили город. По ходу наводнения покойники, ясное дело, схарчили всех местных жителей. В общем, ужас и моральный террор во всей красе. Ваша задача огнем и мечом выжечь зло и кованым сапогом и смачным плевком загнать одуревших мертвецов обратно в могилы.

Надо сказать, что BrainBread — весьма необычная модификация, которая сильно отличается от своих собратьев по жанру. Ну скажите, в каком еще моде вас может цапнуть за палец ошалевший труп, и через некоторое время вы сами превращаетесь в зомби и начинаете вести охоту уже за людьми. Когда в зомби превращаются почти все игроки и начинают гоняться за последним выжившим, то зрелище получается почище «Живых мертвецов». Кроме, без преувеличения, отличного геймплея, BrainBread хвастается неплохой графикой, приличными спецэффектами и шикарной возможностью метким выстрелом разнести мертвяка на много-много мелких кусочков.

▼ Проголодавшаяся ватага зомби ищет, чем бы перекусить.

Battlefield Vietnam

Что: 9 карт, 2 модификации
Где брать: Игровая зона I

Первое место принадлежит модификации **Recruit Snyder's Vietnam**, которая добавляет огромное количество изменений: новые модели автомобилей, уникальные виды стрелкового оружия и серьезно переделанные карты. Кроме того, мод мощно перетряхивает теххарактеристики боевой техники.

Также не пропустите модификацию **Crazyness** и карты — **Battle Cake**, **Base**, **Warhell**, **The City**, **Fields of Ashawa**, **Island Tunder**, **Rally**, **Saigon Night** и **SpecOps Encampment**.

▼ Модификация Snyders'Mod.

Half-Life 2

Что: 9 модификаций
Где брать: Игровая зона II

Source Racer Mod делает вполне логичный шаг в развитии идеи оригинальной игры. Помните (ну конечно же, вы помните) уровни, на которых нужно ездить на скутере, постреливая по солдатам? Так вот, теперь стрелять не разрешат, а кататься на время по кругу — всегда пожалуйста. Встречайте первый гоночный симулятор на движке Half-Life 2.

Не пропустите модификации **Alba HUD**, **Difficulty**, **Eraser**, **Frienly Fire**, **Garry's**, **JB**, **Real Weapons**, **Real Bullet Time**, **Revolters**, **Strider**, **Substance** и **SuperPhis**.

▼ Модификация Source Racer.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Сборник карт для Half-Life 2

Представляем вашему вниманию огромный сборник, в который вошли ни много ни мало, а сотня первостатейных карт для уже всеми любимого **Half-Life 2**. Надо отметить, что все карты предназначены как для синглплеерного, так и для мультиплеерного режима игры, так что никто обиженным не уйдет.

Надо отметить, что все работы сделаны настоящими мастерами своего дела, которые хорошо знают, как сделать по-настоящему увлекательную карту. В сборнике вас ждут и огромные карты, на которых можно устроить затяжные кровопролитные бои, а также в большом количестве присутствуют карты совсем небольшого размера, на которых развернутся лихие сражения буквально в штыковую.

Обращаем ваше внимание на то, что это только первая часть огромного сборника, а заключительную мы выложим на следующем DVD.

Набор для создания фэн-сайта игры Codename Panzers

Отличный набор, в котором есть все, что нужно для того, чтобы сотворить сайт, посвященный великолепной стратегии **Codename Panzers**. К вашим услугам скриншоты, заголовки, видеоматериалы, звуковые файлы и обои.

Набор для создания фэн-сайта игры Empire Earth 2

Первоклассный набор, позволяющий легко и непринужденно сделать отличный фанатский сайт, посвященный глобальной стратегии **Empire Earth 2**, которую в данный момент куют в кузницах **Vivendi**.

Сборник карт для Unreal Tournament 2004 ictf_eslligamaps

Мы продолжаем выкладывать каждый месяц очередной сборник карт для **Unreal Tournament 2004**. Нынешний сборник гордо носит название **ctf_eslligamaps**, и в нем вас ждут 15 отменных карт для режима, как явствует из названия, CTF. Все карты отличаются отменным дизайном и крайне лихим геймплеем.

▼ На таких великолепных картах играть одно удовольствие.

Unreal Tournament 2004

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона III

Знатная подборка дополнений для **Unreal Tournament 2004**. Но самое пристальное внимание уделите карте **ASCastle_2K4**, на которой возвышается величественная европейская крепость. Вот за этот замок вам и придется биться не на жизнь, а на смерть.

Кроме того, вас ждут карты **The DWaNDL Arena**, **DM-Ages**, **DMCampgrounds2005SC**, **DM-Imber**, **Lost Valley**, **ONS-ToonCountry_final**, **ONS-VerticalLimitECE**, **VCTF-2H-RoadFace**, **Aggressive Alleys VTCFи UDOGZOuterLimits** и **VCTF-WGS-IDOLWORSHIP2K4**.

▼ Карта ASCastle_2K4

Противостояние IV

Что: 10 карт
Где брать: Игровая зона I

В этот раз рекомендуем свой орлиный взор сразу же обратить на карту под героическим названием **«Оборона высоты»**. Собственно говоря, как понятно из названия, задача — защитить некую чертовски важную высоту. Играть предстоит за бравых американских солдат, и, соответственно, высоту предстоит оборонять от посягательств иракской армии. Надо сказать, что защитить бархан будет непросто, ибо супостаты, свирепо вращая глазами, прут в каких-то неприлично больших количествах. В общем, перед вами очень веселая карта с жутко «мясным» геймплеем.

Кроме того, вас ждут карты **«Операция «Тихое облако»**, **«Будни полицейского»**, **«Высадка»**, **«Горная тропа»**, **«Источник молодости»**, **«Курская дуга»**, **«Переправа через Днепр»**, **«Перехват»** и **«22 июня»**.

▼ Карта «Оборона высоты».

Warcraft III

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона III

Лучшая карта подборки — **Trees Destroyers Defense**, которая вышла из-под пера российского, понимаете ли, производителя.

Сюжет такой. Некий добрый буржуй отправляется к брату за важным артефактом и просит вас присмотреть в его отсутствие за фабрикой. Но, как водится, только вы приступили к выполнению своей работы, то бишь начали присматривать, как на горизонте появились нехорошие эльфы, которым позарез нужно это предприятие. Ну, делать нечего, берем в руки именной меч, табельный щит и вперед — защищать родную хату от злодеев.

Не пропустите и другие карты: **Azeroth Grand Prix**, **«У психиатра 2»**, **7 Archimages**, **Buyers and Sellers**, **Film Maker**, **Heroes and Empires**, **Megalith — Beta**, **Necromencer War**, **Ninja vs Samurai**, **The 12 Brewmasters** и **USA vs Irak**.

▼ Карта Trees Destroyers Defense.

Блицкриг

Что: 7 карт, 2 модификации
Где брать: Игровая зона I

Мы уверены, что вам еще не надоело устраивать сражения на полях Европы и Северной Африки. Так что не проходите мимо этой подборки, в которой вас ждут семь увлекательных карт и два интересных мода.

Лучшая работа — это, конечно же, карта **«Франция»**. До мелочей проработанный дизайн и ураганный геймплей не дадут вам оторваться от монитора!

Кроме того, не пропустите карты **Leomas**, **«Десант»**, **«Ельня»**, **«Остров»**, **«Тиски»**, **Summer**, а также два мода: **Svastika** и **Weapons**.

▼ Карта «Франция».

КОРОЛЕВСКИЙ ЗВУК

www.koss.ru

Москва: ExTop (095) 730-3454; OLDI www.oldi.ru (095) 105-0700; www.topman.ru (095) 777-2366; www.pleer.ru (095) 775-0475; www.stereophones.ru (095) 968-2278; www.portahouse.ru; Альт Телеком www.alttelecom.ru; АШАН www.auchan.ru; Белый Ветер www.whitewind.ru (095) 730-3030; М-видео www.mvideo.ru (095) 777-7775; МИР www.mirinfo.ru (095) 780-0000; (ИОН) Мобильные советы www.mobils.ru (095) 729-5710; НИКС www.nix.ru (095) 974-3333; ТЦ «Горбушка»; ТЦ «Горбушкин двор»; Союз www.soyuz.ru; СВ (Техносила) www.tehnosila.ru (095) 777-8777; Ультра (095) 775-7566, 729-5255; Электрофлот www.electroflot.ru (095) 755-5888

Самара: Парма (8462) 701-701

С-Петербург: Компьютер Центр КЕЙ (812) 320-4340; Компьютерный мир (812) 333-0033; Альтернатива (812) 326-9080

Ростов-на-Дону: Мотель (8632) 555-320

Екатеринбург: Уральский Вал (343) 373-4949; Норд (343) 339-2666,

пожизненная гарантия на все модели наушников KOSS

Need for Speed: Underground

Что: Девять новых раскрасок для автомобилей
Где брать: Игровая зона II

Все привычно и традиционно: девять новых схем раскраски автомобилей для вашей любимой игры, каждая из которых — маленькое произведение искусства.

▼ Девять новых раскрасок для автомобилей.

GTA: Vice City

Что: 8 модификаций, 10 машин
Где брать: Игровая зона I

Начиная с этого месяца мы будем регулярно выкладывать на диск модификации, которые созданы Switch Design — одной из самых известных моддерских групп, работающих с Vice City. Мы уже выкладывали в наших подборках для Vice City часть их творений, однако столь полного собрания отличных модов этой команды вы больше не найдете нигде. Наслаждайтесь!

▼ Модификация от Switch Design.

ТЕМА DVD

DVD

Battlefield: Vietnam — Point of Existence

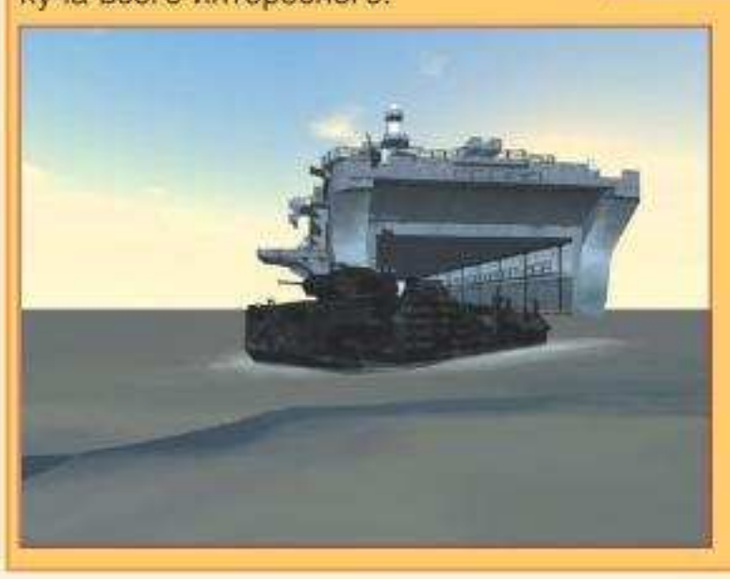
Название: Point of Existence ◆ **Игра:** Battlefield: Vietnam ◆ **Разработчик:** PoP Team ◆ **Что нового:** Боевая техника, оружие, модели бойцов, звуки и сюжет ◆ **Размер:** 655 Мб ◆ **Где брать:** Темы DVD

Пока мы все тут застыли в ожидании **Battlefield 2**, народные умельцы не сидят сложа руки, а прямо-таки стахановскими темпами выпускают разновсяческие моды, которые делают из того же Battlefield: Vietnam вполне себе современный экшен по типу упомянутого Battlefield 2. Point of Existence как раз из этой обоймы.

Из душных джунглей Вьетнама действие переносится в не менее душный Ближний Восток, где в битве сошлись две стороны — российская армия и какие-то местные аборигены. Борьба идет за нефтяные месторождения, то есть, по сути дела, за большие деньги. Но шут с ним, с сюжетом, главное, что перед вами мод, который в корне меняет привычную игру. Готовьтесь к тому, что летать предстоит на современных самолетах типа Су-37, а рассекать пустыню на танках вроде Т92 и «Абрамс». Понятное дело, что арсенал тоже был серьезно обновлен. Вас ждет ворох новых пистолетов и автоматов, мощные гранаты и еще куча всего интересного.

Надо сказать, что новые модели техники и оружия сделаны отлично и смотрятся великолепно. Из сопл Су-37 вырывается пламя, из выхлопных труб танков валит густой дым. Каждая модель техники сделана с особым вниманием к деталям. Конечно, тотальной замене подверглись и звуки, которые теперь стали намного реалистичней. В общем, пропустить Point of Existence ну никак нельзя.

▼ Броня крепка и танки наши быстры.



БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1. Карта для Massive Assault — Trinity

Разработчики стратегии **Massive Assault** не часто радуют простых геймеров дополнительными картами для этой игры, однако если уж соберутся что-нибудь выпустить — то держись.

▼ Юниты рвутся в бой

Итак, представляем вашему вниманию свежую карту под названием **Trinity**, которая вышла из-под пера лично разработчиков **Massive Assault**. Надо сказать, что карта получилась, без преувеличения, шикарная. Огромная территория, множество врагов и, конечно, превосходный дизайн и четко выверенный баланс.

Бонус №2. Карта для Warcraft III: The Frozen Throne

Очумелые сотрудники Blizzard не покладая рук трудятся на наше с вами благо и постоянно радуют новыми картами. Получите и распишитесь — карта **Goldshire**, рассчитанная на 4 игроков.

Бонус №3. Сборник карт для Call of Duty: United Offensive

Официальный набор карт для **Call of Duty: United Offensive**, в который вошли 8 новых карт. Как и положено официальному сборнику, карты сделаны превосходно и придутся по вкусу самым требовательным игрокам.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

Игровые дополнения

В тылу врага

Модификация **«Подвиг разведчиков»** обставлена чрезвычайно серьезно: сюжет в виде самостоятельной повести излагается в прилагающемся файле. Модификации к этой игре выходят нечасто, поэтому нам остается поблагодарить читателя с ником **Dr Death** и пожелать ему успехов в дальнейшем творчестве.

Ил-2 Штурмовик

Некоторые поклонники сериала от **Maddox Games** считают, что единственное, чем может быть интересна игра **Pacific Fighters**, — возможностью приземлиться на качающийся на волнах авианосец. Наш читатель с ником **GOG** дает вам такую возможность: в вашем распоряжении бомбардировщик **B-25**, немного топлива и авианосец. Дерзайте.

Fallout 2

Внушительная модификация к нестарею-

щему хиту — новые локации, новое оружие, новые квесты и многое другое.

The Sims 2

Модель модной дамочки из **Final Fantasy VIII**.

GTA: Vice City

1. Мод, заменяющий рекламные щиты в городе.

2. Модификация «все в одном»: 21 вариант оформления меню, 14 скинов и 4 варианта шрифтов.

3. Мод, заменяющий безымянную пиццерию на знакомый многим ресторан «Сбарро».

Игры

Демо-версия текстовой игры по мотивам первого **Fallout**.

Игровой десктоп

1. Скринсейвер с Брук Бурк в главной роли.

2. Отличный скринсейвер, созданный по мотивам **Morrowind**.

Ролики на Flash

Очередной ролик на вечную тему CS.

Программы

1. Универсальный контролер количества пользователей, посетивших ваш компьютер.

Обои для рабочего стола

В этом месяце приз зрительских симпатий получают читатели с никами **Hail Mary**, **Rhino** и **Nemesis**, а также **Евгений**, не указавший, к нашему величайшему сожалению, свою фамилию.

ВЕСЕЛОСТИ

Где: Раздел веселости, конечно

Что: 7 Shareware-игр и 3 игры на флэш

Как обычно, в нашей подборке вам ждет куча пускай не шибко больших, но очень увлекательных игр. Самая веселая — **Invasion Waves**, которую соорудили ребята из компании **WildSnake Software**. И пусть ни вам, ни нам название конторы ничего не говорит — главное, что игрушка получилась крайне увлекательная.

Invasion Waves удачно сочетает в себе лихую галактическую стрелялку и что-то вроде игры Arcanoid. Геймплей прост как две копейки: с помощью лазерной доски вы жонглируете плазменным шариком, превращая в космическую пыль звездолеты противников. Наглые пришельцы вовсю палят, так что вам придется не только ловить шарик, но и ловко уворачиваться от посылаемых в вас снарядов.

А еще вас ждут игры **3D Magic Mohjongg**, **Blade Master**, **Yahoo Ten Pin Championship Bowling**, **Sea War 2**, **Tradewinds Xoid Ice Break Out**, **Northern Chill** и **Hostile Skies**.

Подробные описания всех игр вы найдете на наших CD/DVD.

▼ Нет ничего веселее, чем покидать шарик и с его помощью посбивать назойливых противников.

ТЕМА DVD

Dungeon Siege: Elemental

Название: Elemental ◆ **Игра:** Dungeon Siege ◆ **Разработчик:** Elemental Team ◆ **Размер:** 446 Мб ◆ **Что нового:** Увлекательный сюжет, классы персонажей, оружие, умения, монстры, а также огромная вселенная ◆ **Где брать:** Темы DVD

Игра под названием **Dungeon Siege** звезд с неба не хватала, однако получилась вполне себе симпатичной игрушкой и даже обросла небольшой армией преданных фанатов, которые до сих пор делают самые разные дополнения для любимой игры. Причем некоторые из них легко тянут на полноценные аддоны.

Модификация **Elemental** — отличный пример того, как отряд млеющих от игры граждан может соорудить нечто такое, что вообще-то спокойно можно за деньги на ближайшем базаре продавать. По сути дела, Elemental — это новая игра, созданная на движке Dungeon Siege. Геймплей, конечно, остался практически без изменений, но в остальном — новшеств очень много.

Да, мы так же, как в оригинале, бродим по затхлым пещерам и пачками отправляем к Аиду наглых врагов, которые испуганно выскакивают из темных уголков здешних пещер. Однако полностью переработано дерево умений, а также система развития персонажей. Только одних новых скилов разработчики добавили аж 30 штук. И это еще так, мелочи. Также вас ждет полноценная кампания, на прохождение которой уйдет как минимум неделя без перерыва на сон и работу. А чтобы ваша челюсть нашла окончательное пристанище где-нибудь под столом, сообщаем, что в Elemental вас ждет 40 абсолютно новых и жутко свирепых монстров, 200 уникальных видов оружия и еще до черта всего нового, о чем писать просто не стоит, ибо тогда придется выделять еще как минимум пару страниц ценного журнального места. Напоследок обратим ваше внимание еще и на то, что в Elemental авторы порядком обновили графику, так что даже столь потрепанный движок стал выглядеть куда боле свежим.

Откровенно говоря, столь масштабные дополнения для Dungeon Siege — дело редкое, так что рекомендуем не терять даром времени, а тут же хватать мод с нашего DVD и отправляться в увлекательное путешествие.

▼ Шинковать врагов в капусту, как и раньше, будем ножом и мечом.

ПАТЧИ

Что: 8 патчей

Где брать: Раздел патчи

Как всегда, мы приготовили для вас ворох самых полезных и необходимых патчей, которые излечат наши любимые игры от ряда болезней. Самым полезным был признан патч для **Joint Operations: Typhoon Rising**, который исправляет множество самых разных глюков и багов. Кроме того, заплатка добавляет много нового, ну а дабы окончательно развеять все сомнения в том, стоит ли ставить патч, скажем, что без него у вас не будут работать новые карты, которые мы выкладываем на этот диск.

Кроме того, вас ждут наиполезнейшие заплатки для **Call of Duty**, **ChaosLeague**, **«Космические Рейнджеры: Доминаторы»**, **Roller Coaster Tycoon 3**, **TOCA Race Driver 2**, **Vampire: The Masquerade Bloodlines** и **«Перл-Харбор»**.

Подробные описания всех патчей вы найдете на наших CD/DVD.

▼ Если вас уже порядком достали глюки в Joint Operations, то этот патч — то, что вам нужно.

ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что итоговое свободное место на CD/DVD становится известно уже после того, как журнал ушел в печать, а значит — вполне может быть, что на дисках окажутся и те демо-версии, которые здесь не прописаны. Держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, вдруг там вас ждет демка какого-нибудь очередного хита, вышедшая за день до сдачи дисков.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

CD+DVD

Жанр: 3D-экшен ◆ **Разработчик**: LucasArts ◆ **Издатель:** LucasArts ◆ **Системные требования:** CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video ◆ **В демо-версии:** Один уровень ◆ **Размер:** 421 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Командный экшен во вселенной «Звездных войн»! Star Wars-игра без Силы и лазерных мечей! **Republic Commando** — один из самых интригующих проектов этого года.

Игра фокусируется на событиях, которые развиваются параллельно со второй частью фильма («Атака клонов»). Вы возглавляете группу элитных ксерокопий Джанго Фетта, которых Республика регулярно вызывает для решения «спорных» вопросов.

Геймплей Republic Commando предлагает вам не только бегать с бластером наперевес, но и управлять собственными подчиненными, которые исправно прячутся за укрытиями, послушно организуются в группы и вообще ведут себя более чем разумно. Что радует — несмотря на откровенную экшен-ориентацию, Republic Commando периодически вспоминает про такие понятия, как «реализм» и «баланс». К примеру, вы не можете носить с собой более двух типов оружия. Кроме того, Republic Commando снабжена честной физикой и не стесняется щеголять на публике отличными моделями и архиприятной графикой. Можете быть уверены: вам будет чем загрузить свой новейший Radeon или GeForce.

В демо-версии вас ждет один уровень, в котором вам необходимо подавить восстание вуки. Надо сказать, что игра смотрится просто шикарно, и, мы просто в этом уверены, играть в полную версию будет не менее интересно, чем в представленную демку.

▼ Отряд коммандос под вашим командованием штурмует поселение вуки.

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

CD+DVD

Жанр: RTS ◆ **Разработчик**: Eugen Systems ◆ **Издатель:** Atari ◆ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ◆ **В демо-версии:** 5 миссий ◆ **Размер:** 669 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Act of War: Direct Action предлагает вам принять командование над элитным подразделением недалекого будущего и провести глобальную операцию против террористических сил. Экипировке здешних бойцов позавидует любой спецназ: все они облачены в экзоскелеты, вооружены самыми последними образцами оружия, а также имеют при себе оборудование для дистанционного управления военной техникой — от танков до верто-

▼ Точно можно сказать, что графически Act of War будет выглядеть шикарно.

КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ ЧИТАТЕЛЬСКУЮ РАБОТУ

Внимание, внимание, уважаемые поклонники нашей краснознаменной рубрики **«Работы читателей «Игромании»**. Начиная буквально с этого номера на нашем диске стартует конкурс, суть которого проста и в общем-то незатейлива: отныне каждый месяц мы будем не только выкладывать ваши творения на диск, но и, навострите уши, авторам лучших работ выдавать ценные призы! Подробности — далее.

Что нужно сделать вам:

1. Очевидно, сделать свою работу. Это может быть что угодно — модификация/программа/обоина для рабочего стола и так далее. В общем, все, что не стыдно самому поставить и друзьям показать.

2. Снабжаете творение красивыми картинками, которые демонстрируют суть вашей работы.

3. Кроме обычных картинок, необходимо также (внимание!) снабдить работу парой скриншотов, которые во всей красе демонстрируют ваш творческий процесс и то, как вы создавали творение. К примеру, если соорудили карту, то не поленитесь и сделайте пару скриншотов ранней стадии разработки. Это необходимо для того, чтобы игра была честной и ни у кого не возникло желания взять чужую работу из интернета и выдать за свою. Предупреждаем, что работы без картинок, которые демонстрируют процесс разработки, в конкурсе участвовать не будут.

4. Собственно говоря, последний шаг — упаковать свою работу вместе со скриншотами в rar-архив и выслать на ящик ***gamezpne@igromania.ru***.

Далее. Каждый месяц силами редсостава будет отбираться победитель, который получит ценные призы и станет настоящим героем месяца.

Итак, конкурс уже стартовал, и мы с нетерпением ждем ваших работ. Первые итоги будут подведены в следующем номере **«Игромании»**, и в качестве приза победитель получит две игры в DVD-боксе **«Prince of Persia: Схватка с судьбой»** и **«Готика 2»**, любезно предоставленные кампанией **«Акелла»**.

Желаем удачи!

летов и самолетов. Выход проекта ожидается весной 2005 года, а пока вашему вниманию предлагается демо-версия, содержащая одну кампанию из 5 миссий.

NASCAR SIMRACING

CD + DVD

Жанр: Racing ◆ **Разработчик**: EA Tiburon ◆ **Издатель:** Electronic Arts ◆ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ◆ **В демо-версии:** две трассы ◆ **Размер:** 161 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

▼ Обогнать соперника не так-то просто.

Популярнейшая американская гоночная серия NASCAR в версии могучей **Electronic Arts**. Отличий от уже ставшего стандартом **NASCAR Racing** от **Papyrus** не так и много. Перед нами все тот же старый добрый NASCAR: вой трибун, перекрываемый оглушительным ревом моторов, крутые овалы, зачастую безрассудные соперники и несколько сотен километров чистой скорости. Красивая графика и детализированная физическая модель также на месте. В демо-версии доступны две трассы

SKI JUMPING 2005: THIRD EDITION

CD DVD

Жанр: Симулятор прыжков с трамплина ◆ **Разработчик** L'Art: ◆ **Издатель:** Ubi Soft Entertainment ◆ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ◆ **В демо-версии:** 1 трек ◆ **Размер:** 45 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Предлагаем вашему вниманию демо-версию очень

▼ Прыжки с трамплина в Ski Jumping 2005 и правда смотрятся отлично.

неплохого симулятора прыжков с трамплина — **Ski Jumping 2005: Third Edition**. В полной версии игры вас ждут 45 реально существующих трамплинов и 11 различных режимов игры, включая Hotseat. Хотя данная демо-версия на немецком языке, играть это не мешает. Все и так понятно.

ВИДЕОМАНИЯ: Как создавался Splinter Cell: Chaos Theory.

ТЕМА КОМПАКТА: Counter-Strike: Source — модификация Fusion Pack Source.

ВИДЕОМАНИЯ: Pre-noptview — Mercenaries.

ТЕМА DVD: Battlefield: Vietnam — модификация Point of Existence.

ТЕМА КОМПАКТА: C&C: Generals — модификация The First Tiberian War.

ТЕМА DVD: Dungeon Siege — модификация Elemental.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК: Полная версия игры GTA 2.

ДЕМОБЛОК: Демо-версия Star Wars: Republic Commando.

ИГРОВАЯ ЗОНА: Девять лучших модификаций для Half-Life 2.

SKI RACING 2005

Жанр: Симулятор езды на лыжах ◆ **Разработчик:** Coldwood Interactive ◆ **Издатель:** JoWood Productions ◆ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ◆ **В демо-версии:** 1 трек ◆ **Размер:** 41 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

▼ Что может быть лучше утренней поездки на лыжах?

Предлагаем вашему вниманию демку последней части очень горнолыжного симулятора Ski Racing 2005. В полной версии игры вас ждут реальные склоны, все дисциплины Мирового Кубка (слалом, гигантский слалом и т.д.), редактор для создания собственных трасс и онлайновый рейтинг для лучших игроков. Так же, как Ski Jumping 2005: Third Edition, эта демоверсия на немецком языке. Впрочем, играть от этого сложнее не становится.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004—2005

Жанр: Футбольный симулятор ◆ **Разработчик:** EA Canada ◆ **Издатель:** EA Sports ◆ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ◆ **В демо-версии:** Один матч ◆ **Размер:** 165 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

▼ Кричат болельщики: «Гол!»

UEFA Champions League 2004—2005 — новый футбольный симулятор от EA Sports и по совместительству официальная игра «Лиги Чемпионов УЕФА». В игре у вас будет возможность выбрать одну из 239 команд и побороться за обладание вожделенным кубком. Традиционно разработчики обещают улучшить взаимодействие между игроками, более слаженную работу защиты, средней линии и нападения, улучшенное поведение мяча и голкиперов и многие другие улучшения.

День Победы II

От создателей «Европы», «Виктории» и «Дня Победы».
В продаже одновременно с мировой премьерой!
Полностью на русском языке.

ИГРУШКИ
больше, чем просто игры.

1С

snowball.ru
искусство побеждать

paradox INTERACTIVE

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

ОТ РЕДАКТОРА

Приветствую!

Наверное, главной игровой новостью февраля стал перенос долгожданного **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** на более поздние сроки. Мы получили массу писем с расспросами на тему судьбы «Финального отсчета» и спешим вас успокоить — ничего совсем уж непредвиденного не произошло. Мы были морально готовы к очередному переносу проекта, ибо в игровой индустрии, как вы знаете, ни в чем на 100% уверенным быть нельзя. А уж с таким сложным проектом, как **S.T.A.L.K.E.R.**... в общем, вы меня поняли. Еще во время подготовки предыдущего выпуска ребята из GSC нам все объясни-

ли и просили запустить лишь один сюжет «Финального отсчета». Но на тот момент уже оба материала были анонсированы на журнальных страницах (компакт сдается у нас позже номера), и мы решили не расстраивать вас. Как перенос отразится на нашей акции? Ответ простой — изменится лишь график выхода сюжетов, появятся новые материалы и, вероятно, даже статьи. В следующем номере «Финальный отсчет» возьмет технический перерыв. Полноценных сюжетов не ждите, однако что-нибудь интересное — вполне. Связано это с тем, что нам нужно пополнить запасы геймплейного видео, а новая версия **S.T.A.L.K.E.R.** лишь на подходе. Что до самого факта переноса игры — поверьте, он был ей необходим.

Продолжая тему высокотехнологичных проектов — одной из главных тем «Видеомании» мартовского номера является новый **Splinter Cell: Chaos Theory**.

Теперь по поводу «Видеомании» в целом — у меня для вас приятная новость. Как вы знаете, с этого номера мы перешли на двухслойный DVD, и в самое ближайшее время рубрика сильно изменится. Изменится ее размер, роль в журнале, появятся новые направления. В этом номере все останется в привычном виде — в следующем месяце «Видеомании» исполняется ровно год, и мы решили, что это как нельзя более подходящая дата для «премьеры нового сезона». Годовщину мы собираемся отметить не только изменениями концепции, но и рекордным количеством различных сюжетов. В общем, затаите дыхание!

Антон Логвинов
редактор «Видеомании»

S.T.A.L.K.E.R.: ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ

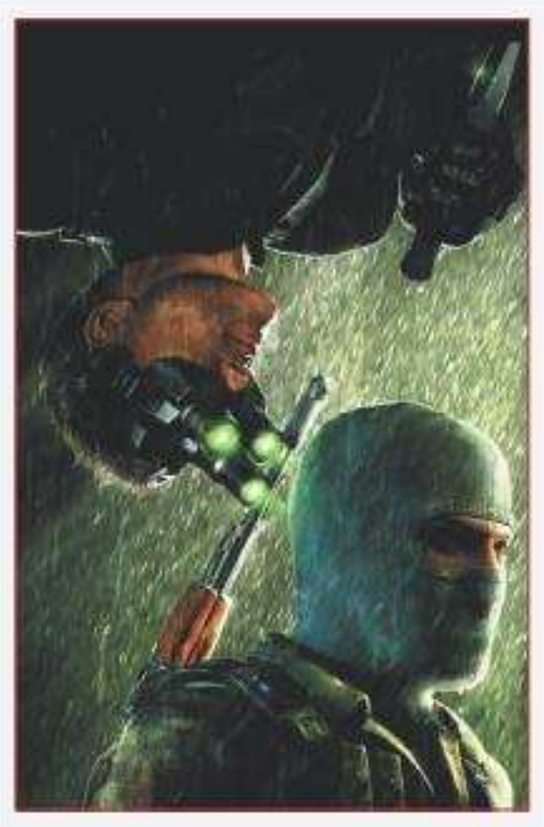
Для тех, кто не знает:

«Финальный отсчет» — самый масштабный проект, который мы когда-либо затевали. Наша съемочная группа пробыла неделю в стенах просторного офиса GSC. Неделя съемок, интервью, консультаций... 450 гигабайт материалов, семь часов профессионально отснятых видеозаписей, сотни фотографий и уникальные кадры из Чернобыля — все они легли в основу этого проекта.

В четвертом сюжете «Финального отсчета» мы первыми отправляемся в «Зону». Первый квест, первые впечатления, первая покупка памперсов. Перед вами — абсолютно достоверные похождения человека, впервые засевшего за игру. Что в «Сталкере» уже хорошо, а что требует доработки? Как симуляция жизни вписывается в геймплей? Все это — в четвертом сюжете. Приятного просмотра!

КАК СОЗДАВАЛСЯ TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Новые похождения Сэма Фишера в месяце от заветной даты релиза. Мы получили эксклюзивные права на перевод и публикацию документальных фильмов об игре и собираемся сделать большой-большой сюжет, в котором появятся не только разработчики, новые кадры из игры, но и звезды Голливуда. Материалы еще в процессе полу-



чения, но мы полны уверенности, что сюжет появится уже на компактах этого номера.

Пользуясь случаем, благодарим компании **Game Factory Interactive** и **«Руссобит-М»**, а также лично Ольгу Пак за предоставленные материалы и поддержку.

КАК СОЗДАВАЛСЯ PSI-OPS

Еще один важный и эксклюзивный сюжет этого номера — фильм о создании одной из самых оригинальных игр 2004 года, которая недавно перебралась на PC и была выпущена на наш рынок силами компании «Новый диск». Собственно, их и лично Анну Федорову мы и благодарим за предоставленные материалы и поддержку. Если вы по каким-то причинам пропустили мимо себя столь замечательную игру, немедленно исправляйтесь!

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Tom Clancy's Splinter Cell

Два довольно больших ролика о съемках рекламы для Splinter Cell и Pandora Tomorrow, а в заключение — сами ролики.

Dead to Rights

Помните этот зубодробительный экшен от Namco? Даже если не помните — рекламный ролик придется вам по вкусу.

Sonic Adventure 2: Battle

Три совершенно уморительных рекламных ролика очередной игры про сверхзвукового ежика. Режиссер явно пригласил на съемки не того актера.

Half-Life Dreamcast

Два рекламных ролика первого Half-Life в версии для Dreamcast.

Ретро — Tetris

Сегодня в ретро вас ждет реклама... да, «Тетриса»! В восьмидесятых наглая «Нинтендо» вовсю делала деньги на гениальном детище русских программистов.

PRE-ПОРТVIEW — MERCENARIES

Готов поспорить, что большинство из вас слыхом не слыхивали о такой игре. Тем не менее новый совместный проект Pandemic Studio и Lucas Arts, вышедший недавно на Xbox и PS2, собрал отличные отзывы прессы и немало удивил игроков. Чем? Ну, прежде всего тем, что это еще одна оригинальная игра от создателей блистательного Full Spectrum Warrior. Кратко описать ее геймплей можно как «GTA про войну». Заинтригованы? Тогда смотрите!

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Клип — The Punisher

Один из немногих музыкальных клипов к видеоиграм. Группа весьма известная — Alien Ant Farm, песня — Dark in Here, написанная специально для игры. Игра уже должна поступить в продажу, и, судя по этому видео, нам кажется, что «Каратель» займет достойное место в списке самых жестоких игр, наряду с Manhunt и BloodRayne.

Интро — Fallout: Brotherhood of Steel PS2

Все мы, конечно, любим Fallout. Но далеко не все видели последнюю игру в серии — action/rpg Brotherhood of Steel для PlayStation 2. Игра получилась вялая, однако вступительный ролик из нее — весьма приятен. Советуем посмотреть и не размениваться на ностальгические слезы.

Dante Awaking

Devil May Cry — один из самых стильных и эффектных экшенов от третьего лица. Не удивительно, что Max Payne не снискал особого успеха на консолях — ведь там уже на протяжении четырех лет всех поражает своими пируэтами Данте. Третья, видимо, самая эффектная часть отправилась на прилавки, и фанаты уже наперегонки делают собственные ролики. Впрочем, какую нарезку по этой игре не делай — смотреть ее придется с отвисшей челюстью.

Они сошли с ума от Splinter Cell: Chaos Theory

Рекламный ролик и первая часть фильма от группы Mega64. Они просто переоделись в шпионские костюмы и начали дурачиться на виду у всех. Глупо, конечно, но местами очень смешно.

Читательская работа — Igromania Studio

Вот и начали поступать первые работы от наших дорогих читателей. Тимур Шерияздан нарисовал заставку «Игромании» по мотивам знаменитого Luxo Junior от Pixar. По техническим причинам ролик не попал на прошлый диск, поэтому выкладываем сейчас.

Читательская работа — WWE Raw

Ролик по игре WWE Raw. Агрессивный саундтрек, монтаж, а в кадре — большие-большие рестлеры.

Монтажный ролик

Мы продолжаем выкладывать самые удачные монтажные нарезки, созданные простыми игроками. В интернете их море, но хороших — очень мало. Также напоминаю, что вы можете присылать свои работы в редакцию.

ВИДЕОНОВОСТИ — МАРТ 2005 ГОДА

Наш коллектив собирает самые свежие видеокадры из грядущих хитов, готовит эксклюзивные интервью с разработчиками и рассказывает о событиях отечественной игровой индустрии.

Этот выпуск видеоновостей порадует кадрами из Worms 4, «Точки кипения», Republic Commando и других.

ЛУЧШАЯ АРКАДА 2004 ГОДА!

CGW/RE
«Изучение физических свойств густых вязких нефтепродуктов еще никогда не было таким увлекательным!»

Выбор сайта AG.ru

AG.ru
«Законы Ньютона видны здесь буквально во всем - в раскачивании подвешенной на веревке платформы путем смещения центра тяжести, в возведении лестницы из маленьких камней, в преодолении водных просторов».

PC-Gamer
«Ничего похожего на эту игру вы еще не видели. Свежая идея для платформера - это так неожиданно!»

GameSpot.com
«Gish - одна из редких игр, в которой геймплей действительно подчинен законам настоящей физики, причем выглядит это не только полезно, но и приятно.»

Программа издается и распространяется в России и странах СНГ компанией "МедиаХауз".
Информация, заказ дисков: (095) 931-92-69
Электронная почта: www.info@mediahouse.ru
Интернет-сайт: www.mediahouse.ru

Автор: Игорь Варнавский
E-mail рубрики: RS@IGROMANIA.RU

SECURITY FILE # 11/04(86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

РЕСПУБЛИКА ПЕРМАНЕНТНОЙ РЕВОЛЮЦИИ

САМАЯ СВЕЖАЯ ИНФОРМАЦИЯ ИЗ МИРА XENUS

После нескольких сдвигов даты релиза и смены названия (на Западе игра известна как **Boiling Point**) мы как-то потеряли **Xenus** из виду. Если другие украинские блокбастеры (называть их нет смысла - их имена и так на слуху) регулярно напоминают о себе, подогревая интерес публики и не давая забыть о себе, то «**Точка кипения**» практически все время своей разработки оставалась в тени (во многом из-за запрета западного издателя **Atari** на контакты с прессой). Однако на носу релиз (если все будет тип-топ, он состоится уже весной), поэтому мы решили лично наведаться к разработчикам и посмотреть, во что же превратилась игра за те два года, что прошли с момента нашей последней публикации о ней.

ТАМ, ГДЕ КОКАИН ДЕШЕВЛЕ КОФЕ

Латинская Америка представляет собой на редкость неуютное место. Экономика почти всех здешних стран дышит на ладан, коррупция зашкаливает за все мыслимые пределы, организованная преступность давно слилась в страстных объятиях в госструктурами, а похищение людей, как мы знаем из замечательного фильма «Гнев», поставлено на поток — каждый час кого-нибудь да воруют. Не избежала этой участи и сестра главного героя Xenus, отправившаяся для проведения журналистского расследования в Колумбию — самое опасное место во всей Латинской Америке. Ей повезло: далеко не у всех есть братья, которые служили в разведке и которые не побоятся отправиться на поиски сестрички хоть на край света. Дальнейшие сюжетные подробности разработчики раскрывать не спешат, но прозрачно намекают, что слово «Xenus» в названии присутствует отнюдь не просто так — Это Что-то Значит.

Xenus во многом похож на **S.T.A.L.K.E.R**. Игровой мир немалых размеров (625 кв. км) изначально открыт целиком, а таких понятий, как «локация» или «уровень», нет в принципе — игра абсолютно бесшовная. Путь к финалу выстраивается в зависимости от того, как игрок ведет себя с каждой из местных группировок (правительство, ЦРУ, повстанцы, индейцы, наркобароны и просто бандиты). Попортив кровь одной из них, вы становитесь союзником для другой. Сотрудничество с той или иной кликой имеет свои плюсы и свои минусы.

В не меньшей степени разнятся и способы выполнения квестов. Одна и та же цель достижима разными способами: можно применить грубую силу, можно попытаться проскользнуть незамеченным, можно подкупить охрану, а можно — разговорить ее. Задушевные диалоги с аборигенами прописаны очень подробно, вариантов ответа почти всегда несколько, поэтому игрок волен строить свои взаимоотношения с персонажами так, как ему заблагорассудится. При этом *все* фразы проговариваются — неслыханная щедрость для игры с таким количеством текста. Прежде такую роскошь могла себе позволить только серия **Knights of the Old Republic.**

Поскольку действие происходит в Колумбии, не обойдется и без наркотиков (некоторые задания, кстати, связаны с их доставкой). Принятие джанка положительно сказывается на характеристиках персонажа (временно), однако вызывает привыкание, избавить от которого сможет только врач или индейский шаман. Такое же привыкание (хоть и не столь сильное) появляется после длительного принятия ряда сильнодействующих лекарств и регулярных алкогольных возлияний. Приняв на грудь (кстати, пить можно не только в одиночку, но и в компании с другими забулдыгами: «*Еще по одной?*» — «*Давай!*») чуть больше, чем следовало бы, главный герой начинает ощутимо покачиваться и с большим трудом перемещается в пространстве. Попасть в дверной проем, будучи в таком состоянии, — почти что подвиг. Управлять автомобилем (да и любой другой техникой — мотоциклами, катерами, вертолетами, самолетами, танками (!) и даже миниатюрной подлодкой (!!), принадлежащей одному из наркобаронов) в пьяном виде тоже практически невозможно — машина едет куда угодно, но только не туда, куда вам нужно. Что пить — вопрос отнюдь не праздный: одни алкогольные напитки действуют сильнее, другие слабее, а если, на-

В некоторых миссиях не обойтись без микрофона - чтобы подслушивать сюжетно важные разговоры.

Кошмар эколога и праздник для браконьера: шкура ягуара высоко ценится у торговцев.

пример, активно мешать водку с пивом, протагониста может попросту стошнить.

Приобретение выпивки, оружия, техники и прочих радостей жизни требует немалых денег. Раздобыть их можно сразу несколькими способами: ограбить первого встречного-поперечного и продать его шмотки, выполнить квест и получить за это награду или... отправиться на охоту в лес (грабить банки разработчики не позволят — это было бы слишком просто). Добытую здесь шкуру змеи или ягуара можно затем выгодно толкнуть какому-нибудь торговцу. Остальные представители фауны — опасные насекомые, птицы и рыбы (в том числе и пираньи) — не представляют особой ценности, они призваны лишь внести небольшой оживляж в игру. Забавный парадокс: рисовать нормальный лес разработчики научились еще года два назад, а вот о том, чтобы заселить его животными, не подумал почему-то никто, даже создатели **Far Cry**. Первыми до этого додумались авторы **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** с PlayStation 2 (которая и лес-то нормальный не сдюжит) и разработчики Xenus.

Расстояния в игре весьма солидные, так что транспортом придется обзаводиться с самого начала. На первых порах можно пользоваться такси, которое мгновенно доставит вас в любую точку на карте. Однако это не самый удачный вариант. Гораздо удобнее иметь собственное средство передвижения, тем более что автомобильный багажник может послужить дополнительным инвентори. Не желая искать деньги на покупку машины, ваш покорный слуга вышел на дорогу и по старой GTA-привычке встал у нее на пути. Водитель, не сбавляя скорость, переехал меня и столь же спокойно удалился. Во второй раз я был уже умнее: как только машина оказалась на дистанции верного выстрела, я открыл огонь и убил водителя. Иначе никак, это Колумбия, а не Либерти-Сити.

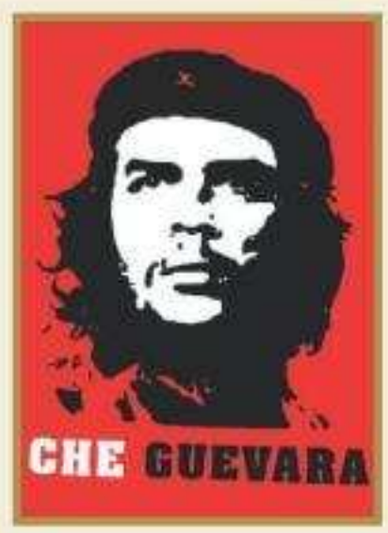
Поскольку Xenus экшен все-таки ролевой, порулить техникой дадут лишь при наличии соответствующего скилла. Управлять машиной главный герой умеет изначально, катер же или вертолет покорятся лишь прокачанному персонажу. Другие умения отвечают за мастерство владения оружием (зависит от того, насколько часто вы используете тот или иной ствол), силу протагониста (опять-таки, чем чаще вы бегаете пешочком или плаваете с набитым под завязку рюкзаком, тем быстрее растут показатели) и его отношения с местными фракциями. Будучи на дружеской ноге с одной из местных группировок, вы можете рассчитывать на более высокую плату за выполнение квестов и доступ к нужной вам информации. Однако враждебная ей фракция будет вас за это недолюбливать и относиться до крайности подозрительно.

■■■

Тщательно отыграв в самый свежий на сегодняшний день билд Xenus (в котором уже есть все то, о чем мы говорили в статье), мы можем смело констатировать: игра удалась. Кое-где не хватает лоска, кое-что можно было бы сделать и по-другому, но самое главное разработчики сделали: они выполнили все свои обещания. Это именно тот Xenus, о котором нам рассказывали еще несколько лет назад.

P.S. В планах разработчиков уже значится аддон с поддержкой сетевой игры, который появится вскоре после релиза игры. ■

СТРАНА ВЕЧНОГО НАСИЛИЯ



Колумбия была выбрана разработчиками как самое опасное и нестабильное государство во всей Латинской Америке. Эта страна является крупнейшим в мире поставщиком наркотиков, плюс здесь уже много лет не стихает война между правительством и повстанцами (результат жесткой политики руководства по отношению к оппозиции и всех тех бесконечных гражданских войн и репрессий, что сотрясали Колумбию в XIX веке и на протяжении всего XX века). И правительство, и военные заявляют о непримиримом отношении к наркотикам, однако и те, и другие финансируются именно на деньги от их продажи. США выделяет Колумбии значительные средства и регулярно вмешивается в ее внутренние дела, мотивируя это необходимостью борьбы с наркотиками. В действительности же американцы скорее способствуют усилению наркомафии: большая часть их денег поступает военным, а именно военные в Колумбии выступают главными наркоторговцами. В США об этом прекрасно знают, но по каким-то причинам продолжают пестовать колумбийскую преступность.

Военные же ответственны и за 80% насильственных убийств, совершаемых в Колумбии (по их числу республика занимает «почетное» первое место в мире), причем в ходе военных действий погибает всего лишь 15% жертв. Многолетние войны и анархия сказались на менталитете местных жителей. Насилие настолько прочно укоренилось в сознании колумбийцев, что многие из них уже и не представляют, как можно жить иначе. Не случайно именно в Колумбии возникла такая наука, как виоленсиология («насилиеведение»), объектом изучения которой стало насилие во всех его проявлениях.

Все внимание на индикаторы в верхнем правом углу - каждый из них показывает отношение к вам каждой из местных фракций.

Зональная система повреждений в действии: "Только не в голову, только не в голо..."

Лишние вещи, которые уже не помещаются в инвентарь, можно складировать в багажник автомобиля.

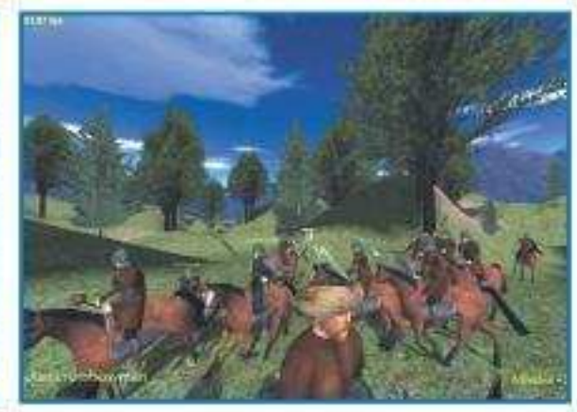
ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовил: **Алексей Бутрин**

Warrider

Жанр: Action/RPG ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** Taleworlds ■ **Похожесть:** Diablo, Sacred ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** 2005 год



Какие образы всплывают в вашем подсознании после прочтения аббревиатуры RPG? Средневековье? Рыцари и замки? Мечи, арбалеты и толпы монстров, только и ждущих главного героя, который умело порубит их в капусту ради вожделенной «экспы»? Считайте, что вы угадали: ассоциации первого уровня подводят редко, и все вышеперечисленное обязательно будет в **Warrider,** новой ролевой игре от молодой студии **Taleworlds**.

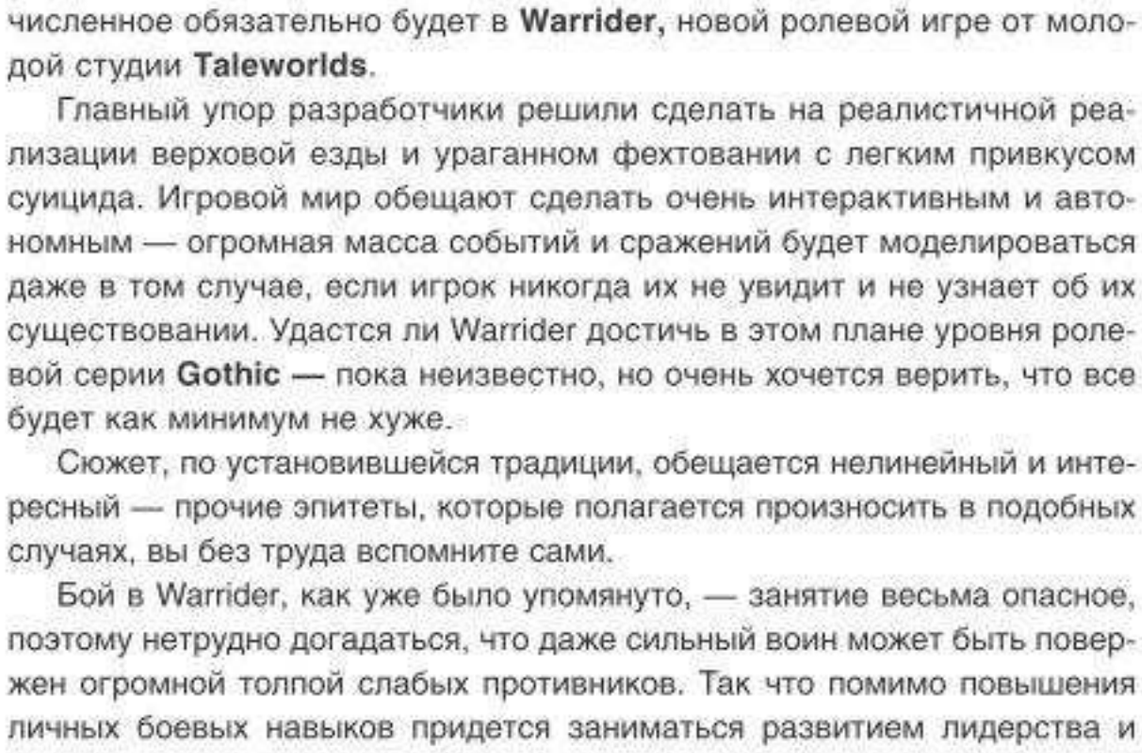
Главный упор разработчики решили сделать на реалистичной реализации верховой езды и ураганном фехтовании с легким привкусом суицида. Игровой мир обещают сделать очень интерактивным и автономным — огромная масса событий и сражений будет моделироваться даже в том случае, если игрок никогда их не увидит и не узнает об их существовании. Удастся ли Warrider достичь в этом плане уровня ролевой серии **Gothic** — пока неизвестно, но очень хочется верить, что все будет как минимум не хуже.

Сюжет, по установившейся традиции, обещается нелинейный и интересный — прочие эпитеты, которые полагается произносить в подобных случаях, вы без труда вспомните сами.

Бой в Warrider, как уже было упомянуто, — занятие весьма опасное, поэтому нетрудно догадаться, что даже сильный воин может быть повержен огромной толпой слабых противников. Так что помимо повышения личных боевых навыков придется заниматься развитием лидерства и сбором своей собственной партии — вот вам и еще одна увлекательная деталь геймплея.

Сама ролевая система проста и не изобилует особыми изысками и наворотами — речь все-таки идет об action/RPG, а не об очередном AD&D-проекте. Четыре базовые характеристики (сила, ловкость, ум и обаяние), а также набор из полутора десятка различных умений, в первую очередь боевых, — вот и все ролевое меню.

Играть можно будет с видом от первого и третьего лица. А вот графика, судя по скриншотам, будет одной из самых уязвимых частей проекта: угловатые модели, безжизненные ландшафты, спартанская детализация уровней, примитивное освещение — временами картинки практически один в один напоминают старушку **Wizardry 8**.



Остров сокровищ

Жанр: Квест ■ **Издатель:** 1С ■ **Разработчик:** Action Forms ■ **Похожесть:** Исключительно на одноименный мультик ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Весна 2005 года

Гениальный мультфильм **«Остров сокровищ»** режиссера **Давида Черкасского**, вышедший в свет из дверей студии **«Киевнаучфильм»** еще в далеком 1988-м году, наконец-то получит второе рождение — в виде приключенческой игры, разрабатываемой украинской командой **Action Forms**. Работ в активе у киевлян пока не много: весьма популярный для своего времени экшен **Chasm**, «охотничий» сериал **Carnivores** и многообещающий проект **«Вивисектор. Зверь внутри»**, о котором мы неоднократно упоминали на страницах нашего журнала.

Подробности о своей новой игре разработчики раскрывают неохотно. Сюжетная линия будет опираться на события, рассказанные в мультфильме, так что мы обязательно встретим всех наших старых знакомых: **Джима Хокинса** (он и будет главным героем игры), капитана Смоллетта, доктора Ливси, сквайра Трелони и банду головорезов под предводительством Сильвера. Помимо Джима поиграть нам доведется и за его товарищей, что обязательно добавит разнообразия геймплею. Кроме типичных для любой приключенческой игры квестов и логических задачек нас ждет несколько забавных мини-игр и десять разновидностей врагов, сражения с которыми являют собой самый настоящий файтинг: с комбами, спецприемами и так далее.

Внешне проект очень похож на мультик, что, разумеется, радует. Для озвучки приглашены актеры, озвучивавшие героев мультфильма, да и саундтрек будет составлен из *той самой* музыки.

Предварительное резюме самое что ни на есть положительное — русско-украинский тандем делает многообещающий игровой проект по просто замечательному мультику. Так что ждем с нетерпением.

Universal Combat: A World Apart

Жанр: Action/simulator ■ **Издатель:** DreamCatcher Interactive ■ **Разработчик:** 3000 AD ■ **Похожесть:** Universal Combat, Battlecruiser ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Май 2005

Мышки из **3000 AD** плакали, кололись... но с неизменным упорством продолжали выпускать **Battlecruiser**. Да, да — вы угадали правильно: **UC: A World Apart** есть не что иное, как дальнейшее развитие **Universal Combat**, которая, в свою очередь, является дальнейшим развитием **Battlecruiser Millenium**, которая... Впрочем, стоп — не будем отвлекаться.

Я не сильно погрешу против истины, если скажу, что ребята из 3000 AD выпустили всего одну игру — Battlecruiser (еще тот — самый первый), а теперь лишь продолжают совершенствовать свою работу, с каждым новым тайтлом исправляя кучу ошибок, улучшая графику и совершенствуя симуляторную часть игры. Главное достоинство этого долгоиграющего сериала — недетский размах и амбициозность, главный недостаток — сложность в освоении и огромное количество недоделок и ошибок.

К приданому, натканному предшественницами, UC: A World Apart добавит новые карьеры, миссии и сценарии, дополнительное оружие, улучшенные планетарные базы, а также кооперативный многопользовательский режим игры с поддержкой до 32-х игроков. Еще большие изменения затронут графическое ядро игры, которое наконец-то сможет щегольнуть поддержкой **DirectX 9**, новой моделью спецэффектов, основанной на шейдерах, попиксельным освещением, анизотропной фильтрацией текстур и полноэкранным сглаживанием. Тем не менее выставленные на обозрение скриншоты как-то плохо стыкуются с живописно разрекламированной крутизной графического движка, в очередной раз подтверждая тезис о том, что обеспечение визуального лоска — в первую очередь задача художников, а не программистов.

Universal Combat: A World Apart наверняка придется по душе всем семерым поклонникам серии Battlecruiser. Но вот привлечь новых волонтеров в этот маленький и дружный коллектив у игры вряд ли получится.

25 to Life

Жанр: Action/shooter ■ **Издатель:** Eidos Interactive ■ **Разработчик:** Avalanche ■ **Похожесть:** Unreal Tournament, Counter-Strike ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Весна 2005 года

Хип-хоп! Мы подошли из-за угла. Хип-хоп! Ты много на себя взяла...

Как ни крути, а тема противостояния добра и зла красной нитью проходит через добрую половину компьютерных игр, начиная от RPG с фантастической тематикой и заканчивая современными урбанистическими шутерами, к которым без тени сомнения можно причислить новый проект **Avalanche** и **Eidos** под названием **25 to Life**.

На этот раз «силы света» будут представлены бравыми американскими копами в кевларовых бронежилетах, а силы зла — татуированными

Акелла

БОЙ С ТЕНЬЮ

shadow fight

ЦЕНТРАЛ ПАРТНЕРШИП

pc cdrom

«Акелла» представляет action по одному из крупнейших проектов российской киноиндустрии 2005 года - фильму "Бой с Тенью". Примите непосредственное участие в судьбе простого парня Артема Колчина, воспитанного Бригадой, но выбравшего свой собственный жизненный путь. Бойцовские качества потребуются герою не только на ринге, но и на жестоких улицах, где его поджидают бывшие соратники-бандиты и самые яростные соперники в лице главарей группировок. В ход пойдет все - от ураганных комбо и предметов потяжелее до пистолетов и более внушительных «стволов». Ведь от исхода каждой схватки зависит, сможет ли герой среди ненависти и отчаянной злобы обрести себя.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Игра на основе высокобюджетного фильма от режиссера «Бригады»
- Зрелищные схватки с использованием подручных средств и огнестрельного оружия
- Современная графика и анимация с применением технологии motion capture
- Видеоролики в виде эксклюзивных сцен, не вошедших в фильм

www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 ЗАО «Централ Партнершип»
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

«рыцарями» шотгана и хип-хопа. Несмотря на наличие небольших одиночных кампаний, как за стражей закона, так и за «плохишей», основное призвание 25 to Life — многопользовательский режим. На подобные мысли наводят следующие факты: основательная поддержка кланов (с созданием собственной символики и своего неповторимого стиля), продуманный баланс оружия и высокая интерактивность игровых уровней. К примеру, расположение затаившихся противников могут выдать такие «мелочи», как сработавшая автомобильная сигнализация или собака, зашедшаяся в истерическом лае.

От графики 25 to Life не стоит ожидать покорения новых шейдерно-пиксельных высот, так как проект разрабатывается с прицелом на консоли и поэтому... ну, короче, вы поняли, да? Тем не менее имеющиеся на данный момент скриншоты выглядят весьма симпатично. Звуковые эффекты и музыкальное оформление, если верить разработчикам, доставят игрокам немало приятных минут, с одной лишь оговоркой, а точнее пометкой: «только для ценителей хип-хопа».

Также стоит упомянуть еще об одной забавной детали: в одиночных кампаниях различные элементы экипировки персонажа будут открываться постепенно после набора определенного количества игровых очков — прямо как дополнительные бамперы, спойлеры и винилы в **NFS: Underground**.

Modern Naval Battles: World War II at Sea

Жанр: Стратегия ■ **Издатель:** Battlefront.com ■ **Разработчик:** Dan Verssen Games ■ **Похожесть:** Стальные Монстры ■ **Мультиплеер:** Интернет ■ **Дата выхода:** Лето 2005 года

К сожалению, разработчики игр нечасто радуют нас качественными пошаговыми стратегиями. Сможет ли повлиять на сложившуюся ситуацию грядущий проект **Modern Naval Battles: World War II at Sea** от **Battlefront** и **Dan Verssen Games**? Судя по многочисленным приметам, вполне.

Ноги у Modern Naval Battles растут из одноименной настольной карточной игры производства все той же Dan Verssen. Основные принципы геймплея разработчики решили сохранить неизменными. В начале игры мы вольны выбрать любую из шести противоборствующих сторон: Германию, Великобританию, Францию, Италию, США или Японию. После этого нужно сформировать свой собственный флот из набора кораблей, которые входили в состав флотов морских держав во время Второй мировой. Ассортимент заставит любого фаната на несколько секунд зажмуриться, а потом изречь что-нибудь счастливо-удовлетворенное: здесь вам и могучие линкоры вроде японского «Ямато» или немецкого «Бисмарка», различные авианосцы, крейсеры, эсминцы, подводные лодки — в общем, все, что только душе угодно. Причем количество вариантов комплектации флота практически неограниченно: можно, к примеру, составить себе эскадру из одних лишь подлодок.

Затем начинается сражение. В течение хода игрок может атаковать, защищаться или маневрировать, причем любое из этих действий содержит в себе огромное множество тактических приемов, что, будучи помноженным на разные варианты комплектации эскадр, дает потрясающий простор для фантазии любого начинающего флотоводца. Собственно, именно поэтому карточный аналог Modern Naval Battles и завоевал такую популярность. Не забыт и многопользовательский режим, в котором на поле брани смогут сойтись до четырех игроков.

Главные отличия компьютерной реализации от настольного оригинала — это, конечно же, трехмерная графика, наглядно иллюстрирующая морские сражения, и куда более удобный интерфейс. Еще одно серьезное нововведение — исторические миссии и кампании, режим карьеры, а также расширенный набор атакующих действий, включающий в себя, например, возможность выводить из строя отдельные корабельные узлы.

Hitman 4: Blood Money

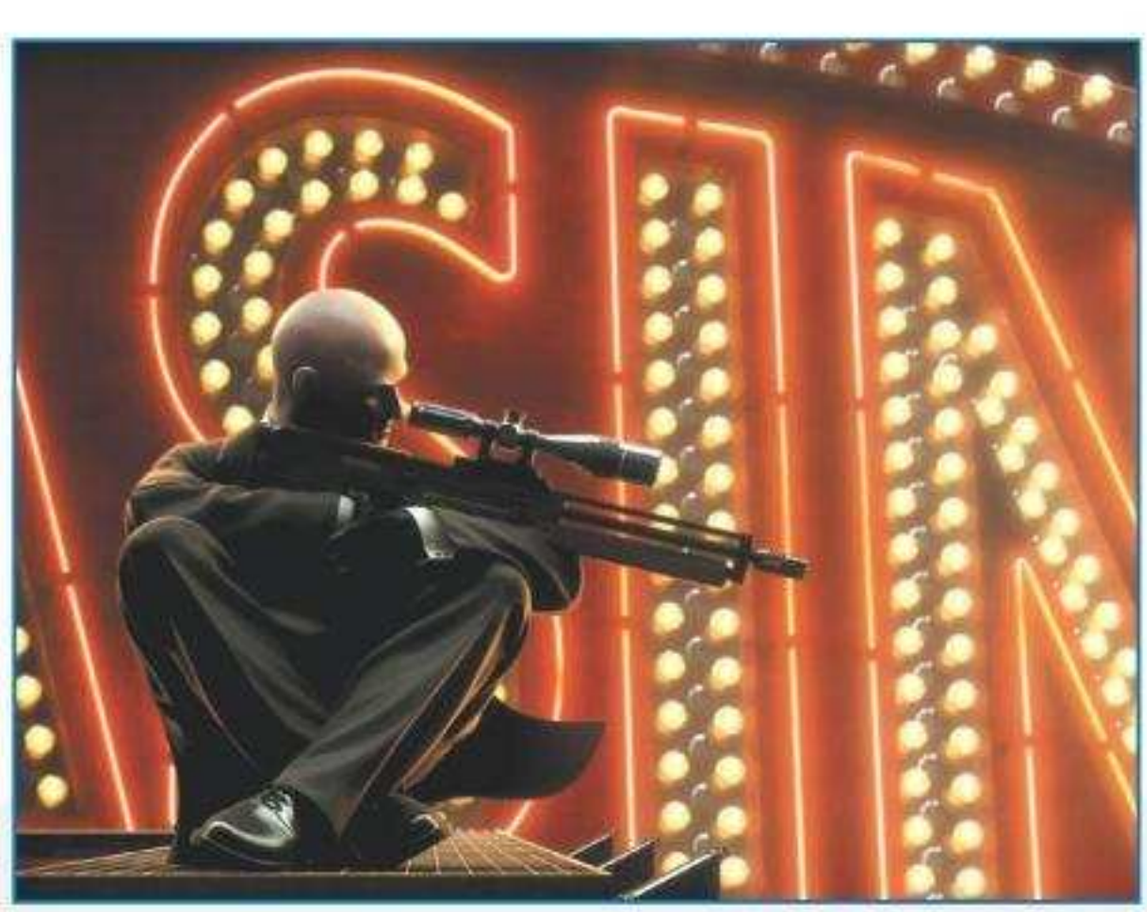
Жанр: Action ■ **Издатель:** Eidos Interactive ■ **Разработчик:** Io Interactive ■ **Похожесть:** Серия Hitman ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Весна 2005 года

Мало кто из игровых персонажей демонстрирует такую преданность своей работе, как известный всем агент за номером 47. Уже в четвертый раз он готовится выйти на игровые подмостки, и можно не сомневаться: и теперь обожаемый нами Хитман будет все так же лыс, мрачен и смертельно опасен.

Сюжет **Hitman 4: Blood Money** является логическим продолжением предыдущих частей серии. Агентство ICA — главный поставщик заказов для нашего героя — неожиданно столкнулось с конкуренцией. Причем далеко не самой честной. Похоже, что некая организация целенаправленно пытается «вытолкнуть» ICA из бизнеса. Каким образом? Разумеется, самым логичным для той «сферы услуг», в которой работают компании, — физическим устранением.

Хитман, понимая, что он может оказаться следующим по счету в списке без вести пропавших, решает уехать в Америку, где открывает свое собственное маленькое дело. С учетом его послужного списка догадаться о направленности бизнеса не составит никакого труда... О дальнейшем развитии сюжета в **Eidos Interactive** скромно умалчивают, но можно с большой степенью уверенности предположить, что именно в Америке господин Хитман и встретится с загадочными конкурентами ICA и при очной ставке популярно объяснит им основные принципы «деловой этики».

Об одном из главных нововведений нам сообщает сам заголовок игры — это Blood Money, то бишь деньги. Здесь следует отметить, что в самом первом Hitman'е нашему герою уже платили за его работу, но вот потом заработную плату почему-то стали задерживать. И вот свершилось: Трудовой кодекс и профсоюзы наконец-то одержали победу, вернув все на свои места! В Hitman 4 после каждой успешно выполненной миссии игрок будет получать определенную сумму хрустящих зеленых бумажек, которые он сможет потратить на расширение арсенала и экипировки в соответствии со своими представлениями о прекрасном. Более того — количество заработанных «президентов» так-



же будет влиять и на набор доступных для прохождения миссий, что только добавит игре нелинейности.

Системные требования проекта пока не оглашены, но можно с уверенностью сказать, что они будут более чем скромными: в качестве графического мотора будет использован все тот же раритетный движок **Glacier**, который, пыхтя и скрипя, трудился во всех играх серии. Старика, разумеется, обещают замазать омолаживающим гримом, обколоть стимуляторами и отполировать до блеска, но, на мой взгляд, уже **Hitman: Contracts** наглядно показала: что ты с этим «дедушкой» ни делай, а моложе и краше он от этого, увы, не станет. Про звук и музыку информации пока нет, но я искренне надеюсь, что и на этот раз для написания саундтрека пригласят **Джеспера Кида** — этот парень свое дело знает.

Paratrooper: Small World

Жанр: Action ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** DrewFX ■ **Похожесть:** Devastation ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть, split-screen ■ **Дата выхода:** 2006 год

Настоящий тост должен быть кратким как выстрел, а настоящий шутер — тупым как пробка. Я только что сказал «тупым»? Простите, я имел в виду — прямолинейным и незамысловатым.

Именно в подобную схему идеально вписывается низкобюджетный шутер **Paratrooper: Small World** от **DrewFX**, которая входит в состав девелоперской группы **Garage Games** (символичное название — как вы яхту назовете...).

Начнем с сюжета: недалекое будущее, в джунглях Южной Америки пропала связь с удаленной военной базой, которая, как чуть позже выяснит главный герой игры, была уничтожена неизвестными силами. Улики, которые могли бы вывести на след злодеев, уже поломали местные повстанцы. Эти две кучки нехороших личностей и есть главные враги нашего подопечного. По ходу методичного отстрела различных чудовищ и зловредных бойцов сопротивления можно будет встретить дружественных персонажей и, уговорив их сражаться на вашей стороне, вместе выяснить животрепещущий вопрос: что же на самом деле делали американские военные в этих диких джунглях?

Ну, как вам? По-моему, не впечатляет. Еще меньший энтузиазм вызывает графика, в чем можно лично убедиться по убогим скриншотам. Единственное, что может спасти игру от вечного прозябания на полках игровых магазинов (кроме чуда, конечно), — это удачная реализация многопользовательского режима, который, по заверениям разработчиков, будет включать в себя даже такую экзотику, как split-screen (игра двух человек за одним компьютером с одним монитором). ■

Акелла

PHANTOM RENAISSANCE
РАСЦВЕТ ЛИГИ
MASSIVE ASSAULT

Кандидат на звание BEST PC STRATEGY GAME of the Year 2005

WARGAMING.NET

"Massive Assault: Расцвет Лиги" - полноценное продолжение высоко оцененной критиками пошаговой стратегии Massive Assault. Сюжет Phantom Renaissance повествует о возобновившемся глобальном конфлике Союза и Лиги, который разворачивается в отдаленных космических колониях. Два десятка уникальных юнитов, коварный компьютерный оппонент, захватывающие сетевые сражения - все это надолго вовлечет вас в жаркую и беспощадную войну будущего.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Уникальные боевые единицы для каждой из воюющих сторон
- 10 новых планет для завоевания
- Улучшенный трехмерный движок и удобная камера
- Атмосферный саундтрек
- Напряженные битвы по сети

www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "Wargaming.net"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

WAR DOGS

Олег и Егор Москвитины
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Тактический экшен ■ **Издатель:** Нет ■ **Разработчик:** Quicksilver Software ■ **Похожесть:** Full Spectrum Warrior ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА
2006 год

www.quicksilver.com

Граждане разработчики из **Quicksilver Software** (на их счету до сегодняшнего дня числятся **Star Trek: Starfleet Command, Master of Orion 3**) присягу отечеству явно не давали. Сначала они разработали для армии США (заказчик и соавтор ни много ни мало **Институт креативных технологий**, очень «продвинутое» военное заведение где-то в Калифорнии) тренажер матерых комбатов-батянь под названием **Full Spectrum Command** (не путать с вышедшей недавно на PC игрой **Full Spectrum Warrior** и ее «армейской» версией). Заказчик остался доволен — военнослужащие, проходящие офицерские курсы в знаменитом Форте Беннинг, симулятор очень даже одобрили. Ну а Quicksilver, унюхав деньгу, тут же ринулись творить вещи нехорошие. Сначала чудо-тренажер был продан Вооруженным силам Сингапура.

Ну а следом дело дошло и до неуставных отношений с пользователями PC — уже во второй половине следующего года в продаже появится игра **War Dogs**, которая являет собой не что иное, как Full Spectrum Command, разжалованный до ранга взводного, — руководить здесь можно «лишь» тридцатью бойцами вместо ста двадцати в оригинале. Поэтому сейчас как раз самое время прогуляться по недостроенным казармам и неосвоенным полям брани, дабы выяснить — что ждет нас завтра на призывных пунктах.

Генералы песчаных карьеров

Жанр игры — чистокровная тактика, пусть и с махонькой дозой экшена. В War Dogs игроку придется примерить на свою шею голову командира взвода, которая прямо в момент примерки начинает распухать от насущных проблем. Как руководить людьми? Как использовать ландшафт? Как всегда опережать врага на один шаг, не теряя при этом своих бойцов? Когда взывать в рацию о помощи, а когда лучше обойтись своими силами?

Запомните, а лучше запишите: War Dogs — самый что ни на есть хардкорный военный симулятор, чуточку адаптированный под капризного адепта мышки и джойстика. Это война, джентльмены, поблажек не ждите!

Как только речь заходит об управлении подчиненными, игра сбрасывает с себя стратегический маскхалат, и нашему взору предстает самый что ни на есть Full Spectrum Warrior (да-да, вот теперь речь уже о нем). Бойцы вверенного нам взвода разбиты на отделения по четыре-пять человек, каждое из которых действует как самостоятельная боевая единица. Арсенал тактических приемов весьма богат — тут вам и огонь на подавление, и возможность выглядывать из-за угла, и различные боевые построения как во время движения, так и на остановках. Ну а в случае, когда одержать победу самостоятельно не выходит, есть возможность позвать на помощь «старших братьев» — артиллерию или авиацию.

Разумеется, банальным копированием Full Spectrum Warrior не обошлось. Во-первых, в War Dogs скорее всего будет возможность повоевать самому, включив вид от первого лица и, размахивая M-4, отправившись курощать врагов направо и налево. Во-вторых, подшефных отделений у нас отныне не два, как в Full Spectrum Warrior, а штук пять, не меньше. А это заметно повышает тактические возможности — ведь теперь можно мыслить глобально, вклиниваясь в боевые порядки врага, рвя их на части, окружая и уничтожая отдельные подразделения. Благо сил для подобных выкрутасов более чем достаточно. Оборотную сторону медали, правда, также стоит упомянуть — внимания вся эта братия потребует намного больше, так что руководить подразделением в War Dogs будет куда сложнее.

Сюжет, пристыкованный к сей замечательной тактической системе, достаточно прост. Наш взвод истекает кровью глубоко в тылу врага (в какой именно стране оказался этот самый тыл — военная тайна). Игроку предстоит вывести солдат из зоны боевых действий, чтобы затем вернуться и переломить ход войны. Детали ожидающих нас мис-

1 Супостат пытается скрыться за камушком! Бедняга еще не знает, что у нашего автомата есть подствольный гранатомет...

2 А что это там сиреневое белеется? Выяснить и доложить, рядовой Райан!

3 Русская рулетка интерфейса. Выглядит не очень-то серьезно, но практичность — налицо!

4 При малейшей опасности бойцы сушат ноги и делают весла. Лучшая армия в мире, сэр!

сий пока держатся в секрете, однако разработчики обещают, что повоевать придется как в обороне, так и в нападении.

Знай врага своего!

О многопользовательском режиме известно пока немного. На данный момент заявлен единственный вид забавы — сражение двух командиров. Не в смысле кулачный бой пьяных офицеров, а гораздо хитрее: у игрока номер один — американское гражданство и взвод карманных патриотов в придачу, у игрока номер два — автомат Калашникова и отряд оппозиционеров в подчинении. Тактические возможности примерно одинаковы, а вот стили ведения боевых действий, понятное дело, разнятся. США, как и подобает, воюют с помощью всякой новомодной техники, а плохие парни норовят свести исход поединка к китайской ничье с помощью численного перевеса.

Не может радовать и другое обстоятельство — возвращаясь к описанию однопользовательского режима, разработчики божатся, что играть искусственный интеллект будет честно, лишь изредка прибегая ко всяким скриптово-постановочным трюкам. В остальное время железный генерал предпочитает заниматься тем же, чем и мы: атаковать, обороняться, бороться за выгодные позиции, маневрировать, выполнять какие-то специфические задачи. Наши западные коллеги, которым посчастливилось лицезреть пре-альфа-версию военных действий, рассказывают небывалые истории о вражеских снайперах, меняющих расположение после каждого выстрела, о дерзких вылазках в тыл и ложных маневрах, которые совершает кремниевый полководец. Потрясающе! При этом во вражеском стане царит строгая иерархия — директивы идут от командования, обмозговываются офицерами и исполняются простыми солдатами. Угадайте, что будет, если по вашей милости из цепи пропадет одно звено?

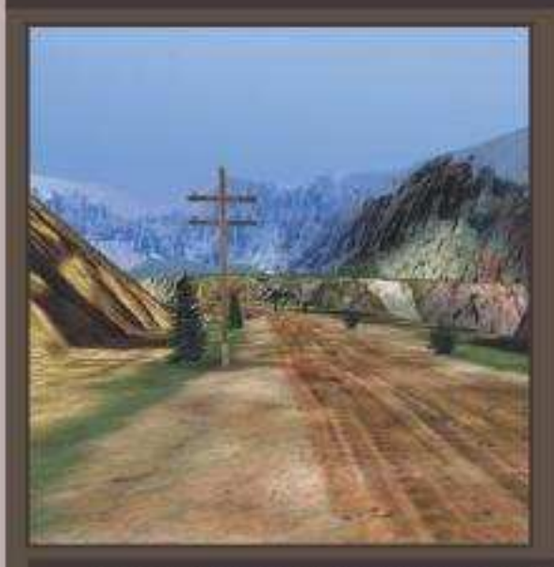
Подобный подход означает очень значительный шаг вперед по сравнению с Full Spectrum Warrior, где, как известно, противники действовали исключительно под руководством заранее прописанных скриптов и особой сообразительностью не отличались. Это приводило к тому, что уже спустя несколько миссий игра становилась чуточку скучной и монотонной. Будем надеяться, что искусственный интеллект War Dogs вызовет у нас совсем другие чувства.

■ ■ ■

Война с врагами свободы — это не просто национальный вид спорта, это самое настоящее многоборье. Очень разнообразная и творческая деятельность армии США в War Dogs представлена побоищами на свежем воздухе, баталиями в городских условиях, схватками внутри зданий и далее, далее. Вокруг то и дело что-то взрывается и рушится, а специфика геймплея (камера низкого полета, массовка из нескольких десятков человек в кадре) требует качественной и быстрой визуализации происходящего. Для этого в ряды вооруженных сил призван движок Full Spectrum Warrior, уже успевший зарекомендовать себя во время операции «Буря в Закистане».

Всматриваясь в скриншоты, констатируем прискорбный факт: слабеет старослужащий. Очень открытые пространства даются ему с трудом, бойцы далеко не супермодели, а окружающий мир вызывающе угловат. Надежду вселяют лишь пиротехнические и погодные эффекты. Но во второй половине 2006 года они уже вряд ли смогут оправдать общую визуальную скупость. Впрочем, зарекаться пока рано. ■

Военные игрушки



Кадры программы-симулятора основного боевого танка Т-90.

Казалось бы, еще вчера операции родной милиции наносили неисчислимый ущерб игровому бизнесу. Хотя мало кто из нашей геймерской братии может похвастаться здоровьем десантника, но все ж ухитрялись военкомы отправлять лучших представителей игрового сообщества в места отдаленные от персональных компьютеров и прилавков с дисками.

Однако совсем недавно ситуация изменилась, и разработчики компьютерных игр вдруг оказались лучшими друзьями армии. Суровые дядьки в погонах еще в прошлом веке заметили, что некоторые виртуальные забавы отображают боевые будни столь виртуозно, что их немедленно стоит призвать в ряды вооруженных сил на службу к солдатам и офицерам. Одной из подобных игр, была, кстати, известная **Operation Flashpoint**, которая приглянулась военным своим суровым мультиплеером, богатым ассортиментом техники, всеобъемлющим командирским интерфейсом и динамичными сценариями. Офицеры сами придумывали правила боя, делились на две команды и рубились не на жизнь, а на смерть. А еще раньше та же самая участь постигла и все маломальски толковые симуляторы танков и самолетов.

Впрочем, и **LockOn**, и Operation Flashpoint так же далеки от правды войны, как **Джон Кармак** и его ракеты — от космоса. Военные игры с персональных компьютеров меркнут на фоне английского виртуального тренажера **Combined Arms Tactical Trainer**. CATT примечателен тем, что включает в себя множество «симуляторов второго уровня», ответственных за поведение той или иной боевой единицы. В итоге картина боя получается очень даже целостная: командир раздает приказы, солдаты сидят в окопах, снайпер работает. А после каждого сражения в виртуальной реальности офицеры анализируют записи и читают мораль каждому из семиста (!) участников «войнушки».

Не отстает и отечественный производитель — еще во времена СССР оборонка освоила производство качественных симуляторов всего, что умеет летать, ездить, плавать и убивать людей. Их сегодняшние потомки могут похвастаться весьма подробной имитацией боевой техники и, что самое интересное, графикой, которая почти не отстает от компьютерных игр.

Ну а самым дорогостоящим, мощным и, пожалуй, интересным армейским симулятором может по праву считаться **GI Agent Editor**. Нам с вами в него никогда не поиграть: слишком много секретной информации об Аль-Каиде и ее бородатом руководителе использовано в этой игре. Зато офицеры ЦРУ с помощью этой игры смогут залезть в шкуру террористов, изучить их мотивации и научиться лучше предсказывать действия своего врага. В тренажер вложено столько денег и вычислительных ресурсов, что он, в перспективе, сам научится прогнозировать акции Аль-Каиды и называть даты и места предполагаемых терактов. А вы говорите, искусственный интеллект — фантастика...

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Full Spectrum Warrior, помноженный на три. Плюс добавки в виде «честного» искусственного интеллекта и новых тактических возможностей. Что еще нужно хорошей тактической игре? Разве что только современная графика...

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

S.C.S. DANGEROUS WATERS

Андрей Александров E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Симулятор **Издатель:** Battlefront.com **Разработчик:** Sonalysts **Похожесть:** 688 (I) Hunter/Killer, Sub Command, Silent Hunter II **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА: Весна 2005 года

www.scs-dangerouswaters.com

Это случилось в конце прошлого века в глубинах виртуального моря, по которым болталась не менее виртуальная субмарина класса Los Angeles (она же — 688 (I)). Тогда я в очередной раз признался самому себе в том, что буду любить подводные лодки до самой смерти.

Спонсором признания выступила компания **Sonalysts,** подарившая мне замечательную игру **688(I) Hunter/Killer** — игру про тот самый «Лос-Анджелес» и про то самое виртуальное море. Годы, прошедшие с того знаменательного момента, не изменили ровным счетом ничего: я все так же продолжаю любить подводные лодки, а Sonalysts все так же продолжает радовать меня играми про них. И в ближайшие месяцы она как раз собирается преподнести мне новый подарок.

Вехи истории

Впрочем, начнем мы издалека, с истории. Размолвка в моих отношениях с Sonalysts все-таки была — в 1999 году, когда на свет появилась стратегия **Fleet Command.** Да, тоже про военно-морской флот, тоже про подводные лодки, но... стратегия. Впрочем, неугодный проект уже в 2001 году открыл кингстоны и, уйдя на дно, освободил морские просторы **Sub Command** — прямой наследнице 688(I) Hunter/Killer. Эта игра принесла с собой много хорошего: улучшенный реализм, поумневший искусственный интеллект, множество ранее невиданных технических новинок и, что самое главное, новые подводные лодки, доступные для управления. В компанию к заслуженному ветерану «Лос-Анджелесу» записался стилянга Seawolf — новейший корабль, доверху нашпигованный электроникой и являющийся настоящей гордостью подводного флота США, существующей, правда, всего в трех экземплярах. По другую сторону фронта, на радость всем отечественным поклонникам симуляторов, оказалась российская лодка проекта 971 «Щука-Б», как в оригинальной, так и в модернизированной версии (злобные заокеанские супостаты почтительно называют этих красавиц «Акулами»).

Благодаря всему этому вороху подарков Sub Command была встречена не менее восторженно, чем предшественница, и собрала море положительных откликов как в прессе, так и среди придирчивых сим-фанатов. Игроки с упоением осваивали хитрости плавания подо льдами, изучали высокотехнологичное нутро «Сивульфа» и удивлялись тому обстоятельству, что в американской игре русская «Акула» оказалась не скромной девочкой для битья, а сущим демоном во стальной плоти, который играючи рвал своих противников на металлолом.

Единственное, в чем можно было упрекнуть Sub Command, — это в некоторой... однообразности. Дело в том, что все три семейства кораблей, чьи капитанские мостики были доступны для посещения игроком, оказались однотипными. И «Лос-Анджелес», и «Сивульф», и «Акула» — это атомные подводные лодки, предназначенные для охоты на своих родственниц и всякую надводную шушеру на значительном удалении от дружественных портов. Разумеется, разработчики, как могли, пытались разнообразить игровой процесс — например, в одной из миссий «Акула» высаживала десант на территорию «вероятного противника», — но осознание того, что на морских просторах творится еще много чего интересного, что проходит мимо нас, несколько расстраивало. Впрочем, совсем скоро ситуация изменится, ведь уже в ближайшие дни-недели-месяцы в продаже должна появиться игра **S.C.S. — Dangerous Waters**, которая еще дальше разовьет тему подводных лодок и всего, что с ними связано.

На страже китайских берегов

Подарков Dangerous Waters принесла с собой, пожалуй, даже больше, чем предшественница. Во-первых, пополнился список доступных для управления подводных лодок, причем опять за счет отечественных корабелов, предоставивших в распоряжение игроков лодку проекта 877 «Варшавянка» (Kilo по классификации живущих на другом берегу Мирового океана супостатов). На первый взгляд, на фоне грозных субмарин с атомными сердцами эта дизельная лодочка выглядит более чем скромно. Однако на практике дело обстоит несколько иначе. В подводном положении «Варшавянка» двигается

1 «Перри» пускает ракету Harpoon. Враги демократии мелко затряслись.

2 «Варшавянка» в доке во время загрузки торпеды. Ассортимент — как в лучших супермаркетах.

3 «Орион» в полете. Открытый бомболюк намекает на нечто нехорошее.

4 В нас попали. В жизни, кстати, таких кадров никто не видит.

исключительно за счет аккумуляторных батарей, питающих электромоторы. Эта особенность значительно понижает шумность лодки и повышает ее шансы в морском бою (чуть подробнее о том, как субмарины колошматят друг друга, читайте во врезке, пристроившейся на соседних страницах). За право быть тише других, однако, приходится расплачиваться дальностью хода: на аккумуляторах далеко не уплывешь, а для их подзарядки необходимо всплывать на поверхность и раскочегаривать дизели, что в боевой обстановке далеко не всегда возможно. Поэтому применяют «Варшавянку», равно как и другие аналогичные субмарины, на небольшом удалении от баз, в основном для охраны берегов. Модификаций 877 проекта в игре заявлено огромное количество: усовершенствованная и нет, с возможностью пульнуть ракетой из торпедного аппарата и без оного изыска, российская и китайская... Да-да, не так давно наш густонаселенный сосед закупил себе целую флотилию «Варшавянок», так что скорее всего Dangerous Waters даст своим игрокам поистине уникальную возможность — в роли бравого китайского офицера, управляющего русской субмариной, потопить несколько посудин, которые нам любезно предоставит флот США. Может, даже кампанию отдельную сделают — на Тайване, вон, давно уже пора демократию отменять.

Дальше — веселее. Сотрудники Sonalysts берут нас за шкирку и лихим движением отправляют в небеса. В гости к любимой птице всех российских подводников — баклану — мы отправимся на одном из двух следующих транспортных средств: многоцелевом вертолете MH-60R Seahawk или противолодочном самолете P-3C Orion (как видно, в воздухе у нас властвуют уже исключительно США). К подводным лодкам оба этих пепелаца имеют самое что ни на есть прямое отношение: они их выслеживают и топят. Появление авиации в арсенале игрока — знаковое событие, позволяющее взглянуть на морской бой с иной стороны.

Впрочем, настоящий праздник не здесь, а у соседнего пирса, к которому пришвартовался фрегат Oliver Hazard Perry. Хотите пожаловать на мостик? Милости просим, капитан, теперь вы руководите этим красавцем. Вооруженный ракетами Harpoon и мощной артиллерией, несущий на борту пару вертолетов фрегат — это уже совсем иная философия боя. Сражаемся мы и с подводными лодками, и с надводными кораблями, а при желании и сухопутных крыс прижучить можем. Задачи у кораблика тоже подобающие: прикрытие транспортных конвоев, охрана небольших островов и так далее.

Управление всем этим разношерстным зверинцем будет реализовано примерно так же, как и в предыдущих частях серии. У любой боевой единицы, лети она в воздухе, плыви над или под водой, есть определенное количество локаций-экранов: на одном мы занимаемся навигацией, на другом — обнаружением вражеских судов, на третьем — подготовкой огневого решения. И далее, далее. При этом «глубину погружения» каждый игрок выбирает себе самостоятельно: при желании значительную часть обязанностей можно отдать на откуп искусственному интеллекту, а себе же оставить только самые важные, вроде выбора курса и определения момента пуска торпед. Разумеется, у всей доступной для управления техники есть свои особенности управления. На вертолетах и самолетах, например, можно самому сесть за штурвал — и игра мигом превратится в авиасимулятор. А вот у капитана «Перри» уже другие заботы, например определять районы патрулирования для все тех же вертолетов.

Очень оригинальным обещает быть и многопользовательский режим, в котором одной боевой единицей может руководить сразу несколько человек: один отвечает за акустику, второй нацеливает торпеды, третий за всех боится, а четвертый рулит посудиной, приютившей сей развеселый коллектив. Единственная оговорка — работать эта схема будет только в случае слаженных действий экипажа.

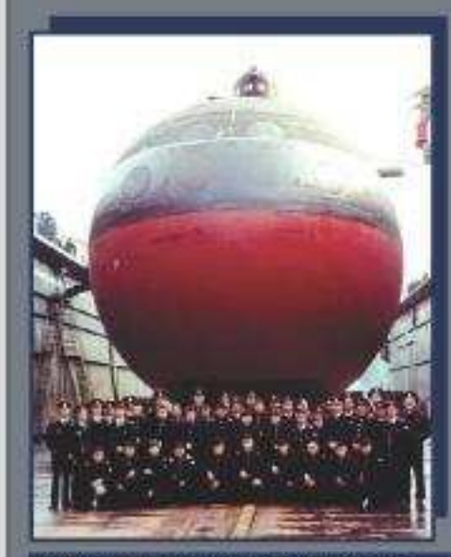
По другую сторону сетевых баталий у нас расположился однопользовательский режим. Здесь почти все как обычно: несколько линейных кампаний (результаты уже выполненных миссий могут повлиять на те, в которых нам еще предстоит сразиться), горстка одиночных сценариев... Отдельного внимания заслуживает генератор миссий: по словам разработчиков, он способен создавать огромное количество непохожих друг на друга ситуаций. Будем надеяться, что это действительно так.

Убрать перископ!

Мелкие изменения и нововведения можно перечислять часами. Улучшилась физика подводных лодок, подправлено поведение некоторых бортовых систем. Количество «неуправляемых» субмарин, кораблей и самолетов достигло внушительной цифры в 270 штук. Даже графика стала несколько лучше, хотя по современным стандартам картинка выглядит гостем из каменного века.

Впрочем, разве нужна хорошая графика тем, кто почти все игровое время собирается проводить в тесной рубке грозного подводного корабля? Нет, вряд ли. Этим людям нужно нечто другое — то, чего в достатке у Dangerous Waters. ■

Имеющий уши — да пустит торпеду!


«Варшавянка» и ее экипаж. В доке.

На мой личный взгляд, дуэль подводных лодок — это, пожалуй, самое красивое действо, которое может произойти в современной войне (если, конечно, эпитет «красивый» вообще можно применить к ситуации, когда две набитых людьми железяки пытаются продырявить друг другу бока). Дело в том, что под водой не работают радары, а увидеть здесь получается максимум на несколько метров. Обнаружить что-нибудь в таких условиях можно лишь одним способом — на слух. Поэтому конструкторы подводных лодок всегда преследовали две основные цели: разработать как можно более чувствительную акустическую аппаратуру (с ее помощью можно более уверенно засекать противников) и сделать свою лодку как можно менее шумной (что усложнит ее обнаружение).

Вести бой под водой — сложное и увлекательное занятие. Здесь существует огромное количество хитростей и тактик. Как вам, например, возможность запустить торпеду, имитирующую звук вашей подводной лодки? Или необходимость определять тип засеченного корабля по характеру шумов, издаваемых им? Отрадно, что все эти и многие другие моменты будут реализованы в **Dangerous Waters**.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра про море. Про бурное и злое море, в котором флоты трех держав сводят счеты друг с другом. Должно быть горячо.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

DRAGON AGE

Светлана Карачарова
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RPG **Издатель:** Нет **Разработчик:** BioWare **Похожесть:** Neverwinter Nights, Baldur's Gate **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА
Предположительно 2005

www.bioware.com/games/dragon_age

Окончательно замучившись сооружать продолжения, римейки и сиквелы своих мегахитовых проектов, сотрудники студии **BioWare** решили попробовать покопать траншею в другую сторону и соорудить нечто новое, оригинальное. Разумеется, все землеройные работы строго-настрого засекретили: подступы к рабочим местам перекрыли щитами с неприличными надписями, а для разгона самых яростных фанатов наняли орка с арбалетом размером в катапульту. Впрочем, то, что годится против безобидных фанатов, вряд ли остановит прошедшую специальную подготовку сотрудницу «Игромании». Прихватив любимый перфоратор нашего редактора, которым он обычно разделывает присланные на рецензию статьи (Верни артефакт, Света! Работа стоит! — ***Прим. ред.***), я крадусь, аки Гаррет, к ближайшему щиту и аккуратно проделываю в нем небольшую дырочку. Попробуем что-нибудь разглядеть? Разумеется!

Веселье в разгаре

Итак, картина нашему взору открывается самая что ни на есть прелюбопытная. Включаем воображение, друзья. Вот на первом плане несколько разработчиков, делая мудреные пасы руками, создают в воздухе миражи монстров, как знакомых, так и не очень. Тут вам и стандартные орки-гоблины-троли-хоббитцы. Тут и несколько уникальных созданий, которые, правда, пока выглядят настолько нечетко, что составить фоторобот не получается ну никак. Разве только рога с копытами заставляют предположить, что индивиды эти явно водят дружбу с темными, демоническими силами. А вот точнее, пожалуй, уже не скажешь. Но факт остается фактом — силами умельцев из BioWare привычный поклонникам фэнтези-зверинец наконец-то пополнится целой коллекцией новых пород и видов.

По соседству с селекционерами расположилось несколько мастеров, которые небрежно трясут в руках обычные игральные кубики и яростно чертят на валяющихся повсюду клочках пергамента сложнейшие математические формулы. Карта, покрывающая занятый этими товарищами стол, испещрена пометками, над ней пролетают миниатюрные огненные шары, слышится звон мечей и доносятся стоны раненых. Венчает все это безобразие кровью писанный плакат «Смерть D20!». Факт опять остается фактом: то ли в связи с желанием сэкономить, то ли в попытке прыгнуть выше других BioWare решила подарить нам совершенно новую систему правил в компании с уникальной, собственной выделки, игровой вселенной. Их, кстати, планируется использовать не только для Dragon Age, но и для последующей линейки игр.

Впрочем, давайте вернемся к полюбившемуся уже занятию — подглядыванию. Вот в самом углу комнаты мой взгляд спотыкается о некий испытательный стенд, на который водружена совершенно невиданная конструкция. Мастера, колдующие над стендом, уже давно сменили привычный гардероб на пропитанные маслом и смазкой тряпки. На полу всюду валяются детали, некоторые из которых покрыты надписями: Aurora Engine, Odyssey Engine, Infinity Engine. Прилично выглядит разве только табло, отсчитывающее тысячи и тысячи полигонов и радующее зрителей надписью 120 fps. Рядом виднеется заляпанный грязью лозунг: «Dragon Age Engine — быстрее, выше, лучше». Здесь факту даже и не обязательно оставаться самим собой — и так ясно, что для новой игры сооружается свежий, более мощный графический движок.

Смотрим далее. Вот, пожалуй, самое интересное место на сцене — большой четырехугольный стол. В одном углу сидит загримированный под старца гейм-дизайнер (имидж обязывает!), в руках у которого настоящее гусиное перо, коим он в задумчивости ковыряет в ухе. Лежащий перед седовласым том величиной со средних размеров книжный шкаф исписан

1 Древние храмы — любимое место всех искателей приключений. Запах сокровищ дразнит и манит.

2 Массовки в стиле Battle for Middle Earth новый движок должен щелкать как орешки.

3 Интересно, татуировка на груди и миленькое бикини —хорошие заменители традиционной кольчуги?

4 Вокруг башни Главного Злодея всегда клубится буря с громами и молниями. А это башня обычного злодея, так что она просто немного мрачная.

почти полностью. К сожалению, разглядеть удается лишь название: «Подробное описание истории, политики, религии и экономики игрового мира за последние 5 тысяч лет и особенно подробное описание эпохи Драконов, с примечаниями и комментариями составителя». В другом углу этого же стола двое молодых людей ведут беседу на совершенно непонятном диалекте... Да-да, друзья, вселенная Dragon Age детализирована настолько, что для живущих в ней народцев даже созданы собственные языки!

К сожалению, это все, что удается разглядеть через махонькую и скромненькую дырочку. Впрочем, неподалеку от лежбища сотрудников BioWare всегда вьются стайки фанатов. Попробуем разжиться информацией и у них.

Все чудесатее и чудесатее

В лагере фанатов постоянно идет яростнейшее обсуждение сюжета Dragon Age. Учитывая практически полное отсутствие официальных сведений от создателей игры, выдвигаемые версии одна другой фантастичнее. Впрочем, в финале все они сводятся к двум составляющим: то ли мы будем спасать мир, то ли, наоборот, ввергнем его в пучину такого хаоса, что и подумать страшно. Каким боком будут в игре представлены драконы и как они повлияют на судьбы мира, пока не ясно. Однозначно известно только то, что в шкуре окрыленного ящера игроку побывать вряд ли разрешат, а все играбельные расы достаточно стандартны для любой RPG.

События первых глав Dragon Age будут тесно связаны с расой, классом, полом и предысторией персонажа, выбранного игроком. Это означает, что прохождение, например, за варвара, последнего отпрыска могучего рода, будет совершенно не похоже на игры за гномьего принца, отлученного от трона: свои действующие лица, свои сюжетные линии и интриги, свои злодеи и конфликты. Даже находимые по ходу игры предметы и артефакты станут разными для каждой такой истории.

Пройти игру при желании дозволено и одним персонажем, но гораздо интереснее подобрать себе нескольких соратников. В отличие от большинства RPG в Dragon Age партию позволяется сгенерировать самостоятельно. Впрочем, никто не запретит вам искать друзей по городам и весям огромной игровой вселенной. Тем более что в этом случае игроку откроется немало дополнительных заданий, связанных с членами команды. Отношения между соратниками будут, разумеется, по примеру Baldur's Gate — яркими и насыщенными: будут в игре и влюбленности, и ссоры, и прочие внутренние разборки. Учитывая то, какие неоднозначные, сложные и интересные характеры удавались разработчикам в предыдущих проектах, можно с надеждой ожидать море прелюбопытных ситуаций и нетривиальных квестов.

После основательного допроса фанатов осталось еще одно место, которое стоит посетить в поисках сведений о Dragon Age: официальный форум, на котором разработчики игры отмечаются пусть и не ежедневно, но весьма регулярно. Поэтому, основательно вскопав гору флуда, можно наткнуться на немало новых фактов, пусть и не сверхважных, но крайне любопытных. Например, в Dragon Age мы встретим говорящую собаку (выражается прозой) и не менее говорящее дерево (глаголет исключительно стихами). В игре будет всего лишь один вид денег и ни грамма воды и пищи («Вы играть пришли или поесть?» — вопрошают разработчики).

А вот затеянное фанатами игры обсуждение боевой и магической систем разработчики старательно игнорируют. Зато они приняли самое активное участие в забавной дискуссии о том... какое количество лун стоит запустить вертеться вокруг игровой планеты. Видимо, именно лунные циклы будут играть исключительно важную роль во всем игровом процессе. Вам смешно? А я вот уверена, что господа из BioWare могут выкинуть любой финт ушами, да так изящно его нам преподнести, что все конкуренты просто позеленеют от зависти и тут же добавят «немного астрономии» в свои проекты.

■ ■ ■

Все равно не верите? Что ж, подождем — увидим. Ждать нам, правда, придется еще очень долго, ибо в графе срока выхода игры до сих пор красуется многозначительное «when it's done», что на русский переводится практически дословно: «когда рак на горе свиснет». Думаю, начинать всерьез мечтать об игре и терроризировать продавцов можно будет не раньше следующего Нового года. ■

BioWare: Энциклопедия ролевика

В 2005 году компания BioWare отметит свое десятилетие, и редакция «Игромании» непременно вышлет им свое самое искреннее поздравление. Почти каждый проект этого разработчика — веха в истории RPG, и любой истинный ценитель не напрягаясь назовет абсолютное большинство выпущенных компанией игр. Ну, а для тех, кто только недавно почувствовал неодолимую склонность к данному жанру, приведу список основных хитов от BioWare с примечанием: все эти игры должен знать как свои пять любой настоящий ролевик. Итак, это серии:

Baldur's Gate (1998), **BG: Tales of the Sword Coast** (1999), **Baldur's Gate II** (2000), **BGII: Throne of Bhaal** (2001).

Neverwinter Nights (2002), **NN: Shadows of Undrentide** (2003), **NN: Hordes of the Underdark** (2003).

Star Wars: Knights of the Old Republic (2003)

К данному списку можно добавить несколько проектов, в разработке которых были применены технологии, созданные BioWare: **Planescape: Torment** и серия **Icewind Dale**, **ID: Heart of Winter**, **Icewind Dale II**.

Будем надеяться, находящаяся сейчас в разработке **Dragon Age** займет достойное место в «Золотой коллекции BioWare». Лично я в этом почти не сомневаюсь.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Новая полноценная игровая вселенная, новый сверхдетализированный движок, новый набор правил... BioWare серьезно намерена совершить переворот в жанре RPG. Опять.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

GTR — FIA GT RACING GAME

Алексей Бутрин
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMAN.RU

■ **Жанр:** Гоночный симулятор ■ **Издатель:** Pan Vision/10tacle Studios AG ■ **Разработчик:** SimBin Development Team ■ **Похожесть:** GT Racing 2002, TOCA Race Driver ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА
Лето 2005 года

www.gtr-game.com

Вряд ли кто-нибудь будет спорить с тем, что, пожалуй, единственной неплохо раскрученной гоночной серией в России является «Формула 1». Да и то для большинства обывателей знакомство с легендарной «королевой автоспорта» начинается и тут же заканчивается заучиванием нехитрой мантры «Феррари-Шумахер». Впрочем, для страны со столь слабо развитыми гоночными традициями это совсем неудивительно. А ведь помимо пресловутой «Формулы 1» есть и другие, не менее зрелищные и увлекательные виды автоспорта. Возьмем, к примеру, чемпионат международной автофедерации — **FIA GT**, он же **«Гран Туризмо»**. FIA GT является самым скоростным и престижным чемпионатом, проводимым среди серийно выпускающихся кузовных автомобилей, и по этой причине очень популярен среди разработчиков автосимуляторов. Первой окучивать плодородную грядку взялась компания **Electronic Arts** с небезызвестной серией **GT Racing**. Недавно же у них появился молодой, но весьма зубастый конкурент — компания **SimBin** с симулятором **GTR — FIA GT Racing Game**

Фанаты начинают и выигрывают?

Зарубежная пресса очень любит называть SimBin любительской командой. На самом деле это даже не половина, а всего лишь треть правды. Родилась компания действительно из горстки любителей-энтузиастов, которые на добровольно-бесплатных началах разрабатывали модификации для автосимуляторов Electronic Arts. Достаточно быстро ребята набрали некоторый опыт и выпустили свой первый серьезный проект: аддон для **F1 2002**, названный **GTR 2002** и посвященный, как вы уже догадались, именно «Гран Туризмо». Это дополнение не только заслужило любовь игроков и очень теплые отзывы в игровых изданиях, но и привлекло внимание самой FIA. Она настолько вдохновилась трудами SimBin, что даже согласилась допустить молодую компанию к святая святых — лицензии на аутентичное моделирование машин и треков в будущих проектах, посвященных GT. Согласитесь, факт для игровой индустрии практически невероятный. Наверняка очень важную роль в принятии этого решения сыграло и то обстоятельство, что некоторые из сотрудников SimBin, включая и директора компании **Хенрика Руса**, сами имеют непосредственное отношение к автогонкам. А кому, как не настоящим пилотам, доверить разработку качественного гоночного симулятора?

Наличие лицензии — это не только прекрасный повод порадовать игроков автомобилями «не из параллельного мира», корректными моделями треков, реальными гонщиками и командами. Наличие лицензии — это еще и очень хороший шанс вывести физический движок игры на качественно новый уровень. Так, в GTR — FIA GT Racing Game поведение машин на треке моделируется по данным телеметрии, снятым с реальных аналогов, а для анализа тестовых заездов в игре будет использоваться аналог MOTEC — компьютерной программы, которая применяется инженерами команд в FIA GT. При воссоздании самих авто учитываются даже такие нюансы, как уникальный дизайн кокпита для каждой команды и возможность регулировки высоты сиденья и угла наклона спинки, что непосредственным образом влияет на обзор из кабины. Наконец, тесное сотрудничество с FIA и представителями команд, принимающих участие в заездах, положительно повлияло и на озвучивание — все звуки в игре (включая даже такую мелочь, как звук переключения коробки передач) писались с работающих машин.

Среди других важных особенностей GTR — FIA GT Racing Game необходимо назвать технологию Live Track, благодаря которой качество дорожного покрытия может изменяться прямо во время заезда. На сцепление машины с дорогой и ее управляемость будут оказывать влияние даже такие на первый взгляд незначительные факторы, как тормозной след, оставленный на треке, небольшие лужицы масла и прочий гоночный мусор. Добавит разнообразия в виртуальные

1 У GT-машин очень жесткая подвеска. Рандеву с бордюром на скорости 300 км/ч может закончиться в отделении травматологии.

2 Модель повреждений в GTR FIA GT будет бескомпромиссной: тут вам не здесь, и уж тем более не Need for Speed! Правильно, товарищ прапорщик?

3 «Русские гвозди» на стартовом круге. Судя по позиции, Фома и Вася неплохо прошли квалификацию.

4 Болиды GT — настоящее произведение искусства. Куда там остроносой и широкобедрой «Формуле»!

чемпионаты и динамическое изменение погодных условий.

Еще одна интересность (далеко не уникальная, но пока еще весьма редкая для автосимов) — поддержка экзотической игровой железки *хед-трекера*, такого специального инфракрасного устройства, отслеживающего повороты головы игрока. Причем дрожание и рывки при больших перегрузках будут моделироваться в любом случае, есть у вас хед-трекер или нет. В отличие от вышеописанной экзотики, использование в игре качественного руля с обратной связью — суровая необходимость: поддержке всех современных «баранок» разработчики уделяют повышенное внимание. На собственном опыте могу подтвердить, что без руля было тяжеловато даже в аркадной **TOCA Race Driver**, а GTR по всем признакам должна быть минимум на порядок сложнее.

За рулем!

Всего в игре будет пять моделей машин класса GT и восемь — класса NGT. Разница между ними состоит в мощности двигателей: в первом случае — 600 лошадиных сил, а во втором моторчики приравнены к стаду из 450-ти «лошадок». Оседлать можно будет таких красавиц, как Ferrari 575, Chrysler Viper, Lister Storm, Porsche 996 GT3, и далее по списку наших с вами любимых авто.

Разумеется, присутствуют в игре все гонщики и команды, принимающие участие в чемпионатах. Погоняться можно будет в четырех аркадных игровых режимах и двух симуляторных. А вот наличие в игре полноценной карьеры пока, к сожалению, остается под вопросом.

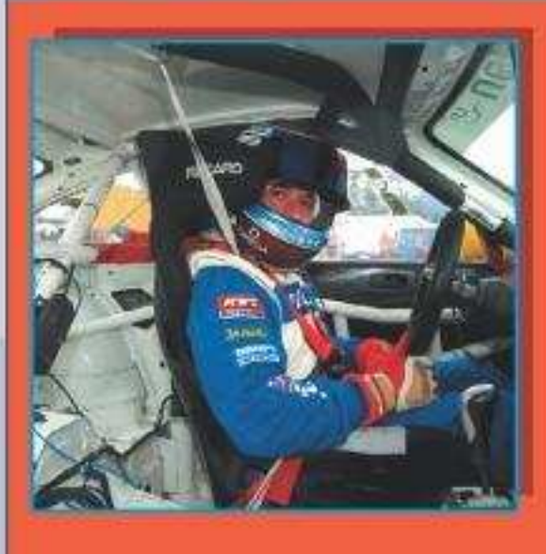
Графический движок, по заверению SimBin, способен без тормозов отображать одновременно до 56 машин на одном треке. Поверить в это проще простого: скриншоты смотрятся весьма симпатично, но не более того. Другими словами, тормозить там просто нечему.

На самом деле сотрудники SimBin и не ставят перед собой задачу потрясти игроков невиданными красотами на экране. Главные козыри проекта — наличие лицензии, из которой разработчики стараются выжать максимум пользы, многообещающая и уже заочно многими обласканная физическая модель и весьма сообразительный искусственный интеллект. При разработке алгоритмов работы последнего наибольшее внимание было уделено обгонам и их блокировке. Кроме того, компьютеру выдали «лицензию на ошибку» — а значит, соперники должны получиться не только сильными в плане вождения, но и достаточно человечными.

■ ■ ■

Разумеется, окончательные выводы можно будет сделать только после релиза, однако самое главное очевидно уже сейчас: в самом ближайшем будущем и без того многодетная семейка автосимуляторов имеет все шансы пополниться еще одной качественной, интересной и сложной игрой. Возможно даже — шедевром. ■

Любишь кататься? Люби... и катайся!



Когда в чемпионате FIA GT, который вы будете проходить сидя за монитором своего компьютера, вас обгонит бело-желто-зеленый Porsche под номером 77, принадлежащий команде **Yukos Freisinger Motorsport**, да еще и пилотируемый... **Николаем Фоменко**, не спешите падать со стула и вызывать на дом психотерапевта.

Да, все верно, это именно та самая нефтяная компания и именно тот вездесущий Николай Фоменко, знакомый по многочисленным телепередачам, хохмам на «Русском радио», песням группы **«Секрет»** и прочая, прочая, прочая. Впрочем, подобная новость вряд ли станет сюрпризом для прожженных фанатов FIA GT, тем более что карьера Фоменко как гонщика началась далеко не вчера.

Впервые Николай сел за руль гоночной машины еще в 1995-м году, когда его пригласили в «Заезд звезд» в «Гонках на выживание». На этом же соревновании Фоменко познакомился с **Алексеем Васильевым** — своим будущим партнером в гонках FIA GT (регламент соревнований требует наличия на каждую машину как минимум двух пилотов, которые меняются в течение гонки).

Дальше гоночная карьера Николая начинает развиваться с огромной скоростью.

В 1996-м — выигрывает бронзовый кубок «Даниан» в ралли-кроссе.

В 1997-м — бронзовую медаль Открытого первенства Санкт-Петербурга в классе «Туризм». В этом же году Николай и Алексей официально формируют гоночный дуэт и приступают к тренировкам.

В 2001 году партнеры наконец попадают на чемпионат FIA GT в составе команды TNK Racing. Там они соревнуются уже со звездами мировой величины в классе NGT. Разумеется, нахрапом взять чемпионат невозможно, да и задачи у дебютантов другие — освоить новый для них Porsche 996 GT 3-R (до этого Николай и Алексей выступали на Honda Civic), изучить трассы и набраться опыта.

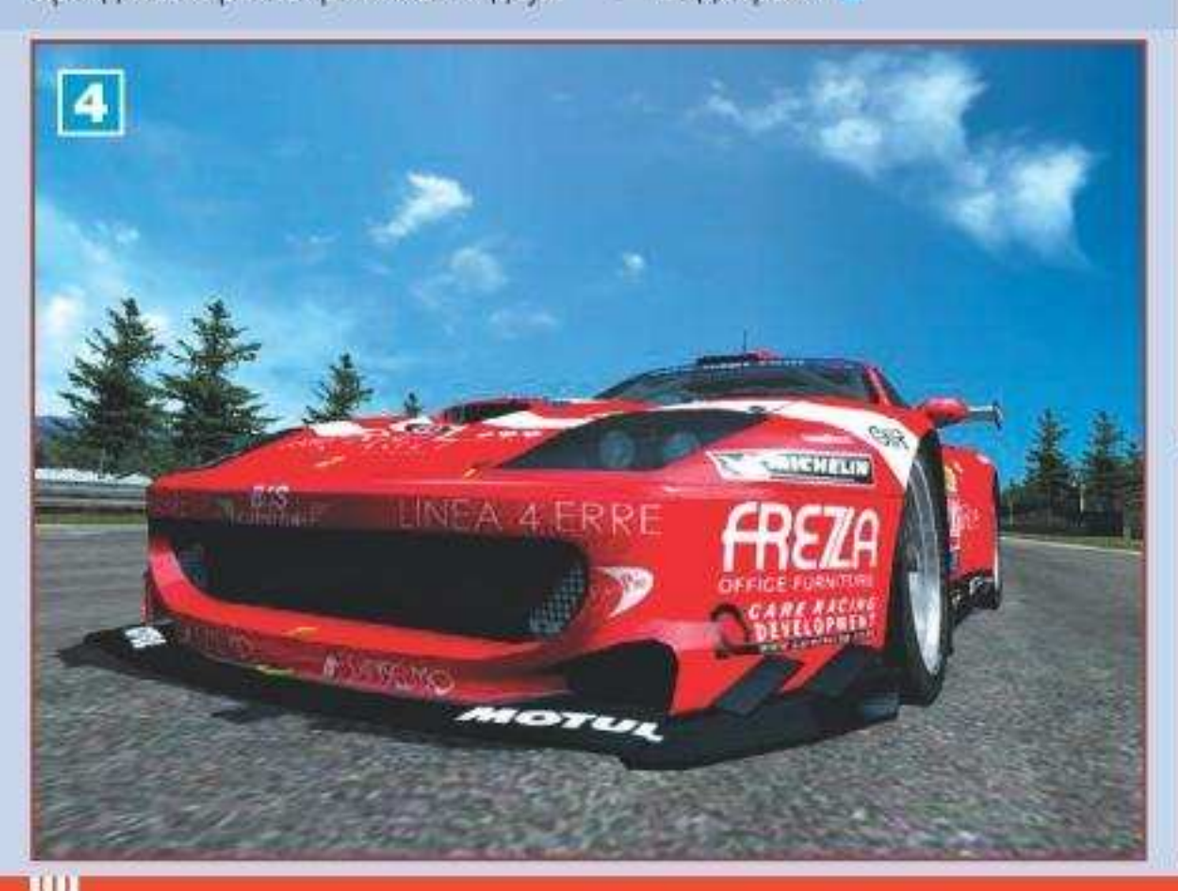
Уже в чемпионате 2002 года гоночный дуэт начинает зарабатывать свои первые очки (напомню, что, как и в старой версии «Формулы 1», очки в FIA GT начисляются гонщикам, пришедшим к финишу в первой шестерке).

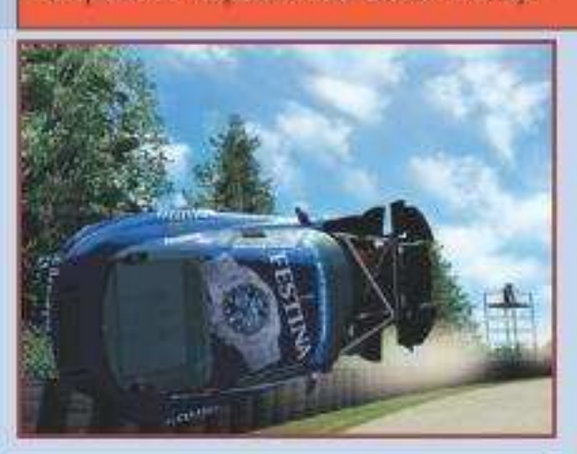
В 2003 году ТНК отказывается спонсировать дуэт, но эстафету у нее тут же перехватывает другая нефтяная компания — ЮКОС, при чьем содействии формируется команда Yukos GT. Чемпионат этого года Фоменко заканчивает на 16-м месте в общем зачете.

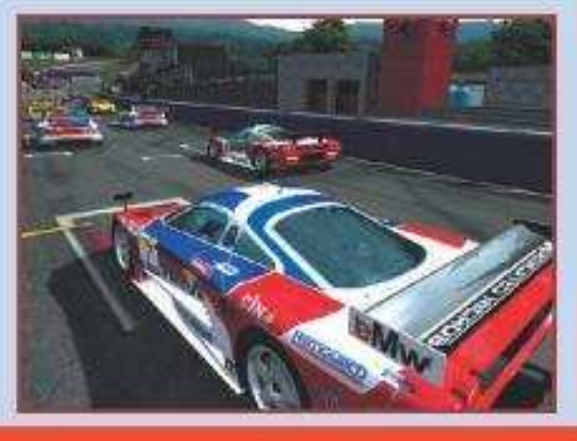
В 2004-м результативность наших гонщиков продолжает расти: Фоменко — 10-е место в общем зачете, Васильев — 6-е.

Если Фома и Вася (так их называют болельщики) продолжать прогрессировать такими же темпами, то не исключено, что первыми медалями они порадуют российских болельщиков уже в 2006-м или даже (чем черт не шутит?) в этом году.

Одним словом, пора уже отечественным телеканалам подумать над трансляцией FIA GT. Ну, а что касается предмета нашего сегодняшнего разговора — **GTR — FIA GT Racing Game**, — то, надеюсь, после этой заметки вопроса, за какую команду и какого гонщика играть, у вас даже не возникнет.







БУДЕМ ЖДАТЬ?

Автосимулятор с недетскими заявками на хитовость. При хорошем стечении обстоятельств вполне может стать новой иконой всех фанатов «серьезных» автосимов.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Андрей Александров

ЖАНР
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК
Burut CT

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука

ПОХОЖЕСТЬ
Iron Storm

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА:
Май 2005 года

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

В одном из фантастических рассказов, название которого унес из моей памяти дедушка Склероз, человек, отправившись в прошлое, наступил на бабочку, не позволив бедному насекомому продолжить род, опылить грядку цветов и поучаствовать в организации пищевой цепочки. Результатом этого недоразумения оказались значительные изменения во времени, из которого прибыл незадачливый турист.

С тех пор порхающие в прошлом бабочки стали будоражить умы и ботинки многих наших сограждан. И, так как совершить с ними злодеяние в мире реальном ну никак не получалось (не изобрели еще придворные гении машину времени, увы), топтать насекомых решено было в мире виртуальном. Наверное, каждый может вспомнить хотя бы одну игру, в которой сюжет основывался на альтернативной истории, — ту же самую «Операцию Silent Storm», например. Недавно полку подобных игр прибыло — «Восточный фронт», выходящий в мае сего года, расскажет нам очередную альтернативную историю Второй мировой войны.

Карл не хотел быть суперсолдатом

Итак, сегодня мы разговариваем с главными лепидоптерофилистами (нет-нет, не ищите здесь подвоха — этим термином образованные люди называют любителей бабочек) России — **Александром Бородецким** и **Дмитрием Глазневым**. Оба работают по специальности в компании **«Бурут»**: первый руководит проектом «Восточный фронт», а второй, соответственно, пишет для него сценарий. И начнем свою беседу мы, разумеется, с самого вкусненького — с альтернативы.

«Игромания» [И]: Итак, Восточный фронт «по-бурутовски» привлекает внимание первым делом своей альтернативной историей. Почему вы избрали для сюжета новой игры столь необычный микс из фронтов Второй мировой, их «другой» истории и элементов фантастики?

«Бурут» [Б]: *А почему бы и нет? С одной стороны, нам очень интересна Вторая мировая война, но, с другой, неинтересно то, как эта тема сейчас подается в компьютерных играх. Нас достала высадка в Нормандии. У нас костью в горле стоит Северная Африка и генерал Роммель. Нас тошнит от одного слова «D-Day». У Второй мировой очень много граней, и некоторые из них совершенно не раскрыты в современной игровой культуре. Мы попробуем исправить этот недочет. Да, мы добавили в «Восточный фронт» немного фантастики, чтобы было интересней играть — ведь слова «исторически достоверный» и «реализм» нас тоже достали! Впрочем, летающих тарелок и зомби не ждите. Все в меру.*

[И]: И кто же тот несчастный, который ни разу в своей жизни не увидит летающих тарелок? Расскажите о нем подробнее. Имя, фамилия, провокационные страницы биографии, политические предпочтения?

[Б]: *Главного героя «Восточного фронта» зовут Штольц. Карл Штольц. Вот его краткое досье, отрытое нами в подвалах Гестапо:*

«Карл Штольц, немец, уроженец Берлина, 1921 года рождения. Рос тихим, спокойным и внимательным мальчиком, державшимся особняком от остальных детей. Это, впрочем, не помешало ему с отличием окончить среднюю школу и поступить на кафедру химии в берлинский Университет имени Гумбольдта. Во время войны пошел на фронт.

Карл Штольц принимал участие во французской, польской и русской кампаниях в составе войск специального назначения, где зарекомендовал себя одним из лучших специалистов по ведению диверсионной войны. Командование нередко отмечало своеволие Карла и его привычку пререкаться с руководством. Но, поскольку операции, в которых участвовал Штольц, всегда оканчивались успешно, это долгое время сходило ему с рук».

От себя добавим, что Карл редко задумывается над политикой, а когда задумывается, идеи его тезки Маркса кажутся ему наиболее правильными.

Скорее всего, под «войсками специального назначения» разработчики подразумевают полк «Браденбург-800» — элитное диверсионное подразделение, чьи бойцы почти всегда первыми начинали боевые действия. Поэтому нет ничего странного в том, что именно Карл был отобран для эксперимента по созданию сверхсолдата. Вот только одна неувязочка: герой наш совсем не хочет, чтобы над ним экспериментировали.

В гостях у Сопротивления

Следует отметить, что альтернативную историю разработчики возводят на вполне реальном фундаменте. Во времена Второй мировой почти все враждующие стороны пытались создать оружие, которое смогло бы повернуть ход войны в желаемом ими направлении. И активнее всего этим занималась именно Германия. Впрочем, давайте дадим слово сотрудникам «Бурута»:

[Б]: *Над созданием идеального солдата, который может подолгу не спать и не требовать пищи, сражаясь при этом 24 часа в сутки, в разные времена работали разные державы. Так, есть информация, что США использовали LSD в боевых подразделениях во Вьетнаме. Ну, а нацистская Германия искала ключ в алхимических формулах и древних манускриптах. По нашей версии, эксперимент немцев завершился успехом, и это полностью переломило весь ход войны.*

[И]: По сюжету Карла, который не захотел стать жертвой алхимиков и читателей манускриптов, приютила Организация Сопротивления. Что же это за контора такая? Чем живет, к чему стремится?

[Б]: *В Сопротивление попадают только настоящие мужчины и настоящие женщины, которые готовы на все ради свободы от нацистской чумы. Как можно понять из названия, цель у организации проста и незамысловата — подрыв существующего строя и диверсионная деятельность, направленная на ослабление немецкой военной машины. Антон Дрекслер, глава Сопротивления, меньше всего желает, чтобы коричневая зараза распространилась на всю Евразию и Северную Африку.*

1

2

3

4

[И]: Кстати, а почему вы решили сделать главным героем немца? Ведь с тем же успехом размазать фашистов по стенке мог русский Ваня Матросов или заморский Джон Доу.

[Б]: *В нашем случае национальная принадлежность героя имеет второстепенное значение. Вы же не задумываетесь, какой национальности Макс Пейн? Главное — атмосфера. И нам показалось, что, сделав главного героя немцем, мы сможем лучше рассказать задуманную нами историю и дать игрокам возможность посмотреть на метания Карла и понять, как непрост был выбор, сделанный им.*

[И]: А врагами на поле боя кто преимущественно будет? Мы, конечно, понимаем, что Гитлер и компания нам уже совсем не товарищи, но фронт-то у нас Восточный!

[Б]: *Название «Восточный фронт» не означает, что действие будет происходить исключительно в пределах бывшего СССР. Нашими противниками будут, конечно, разнообразные приспешники Третьего Рейха. Впрочем, среди простых солдат, офицеров, моряков, штурмовиков СС и прочих представителей Империи вы встретите и не совсем обычных созданий, которые, прежде чем погибнуть, наверняка причинят вам массу неудобств.*

Такая вот хитрая получается история. Вроде и главный герой немец, и в то же время не злодей он никакой, а настоящий борец с нацистской заразой. В общем, видно, что разработчики стараются угодить и «нашим», и «вашим». И ведь угодят, что самое интересное. Тем более что у игры есть чем еще привлечь геймеров.

[И]: Расскажите подробнее о структуре игровой кампании. В анонсах проскальзывали слухи о некой «системе решений». Это значит, что герой наш будет не только крушить все, что движется, по наказу командования, но и сам сможет повлиять на развитие пусть и альтернативной, но все же истории?

[Б]: *Мы считаем, что задача игрока в экшене от первого лица — это именно уничтожение всего, что движется, различными предлагаемыми нами методами. Однако иногда все-таки нужно переносить нагрузку с кистей рук на голову. Обычно в экшенах это делается с помощью головоломок. Некоторым подобный подход даже нравится. Но только не нам. Поэтому вместо «пазлов» мы придумали сцены решений. Суть идеи проста. Игрок сталкивается с ситуацией, в которой ему надо сделать выбор. Казнить предателя или оставить его в живых? Рискнуть и спасти своего напарника или помочь остальным выполнить миссию? Самое интересное, что игроку дается всего несколько секунд на принятие решения. Выбор не оказывает влияния на основной сюжет, но сам путь к нему делает заметно разнообразнее.*

[И]: Ну, а когда командование все-таки дает знать о себе — чем нам обычно приходится заниматься? Какие задания выполнять, где?

[Б]: *Карл и его коллеги занимаются диверсионной деятельностью и саботажем. Это может быть уничтожение какого-либо объекта, захват важного ученого,освобождение своих товарищей из плена... Мы побываем в научном институте, на военно-морской базе и даже внутри подводной лодки.*

[И]: А как дела со средствами изничтожения всех тех, кто решил сопротивляться Сопротивлению? Реальные образцы вооружений середины прошлого столетия, понятное дело, будут. А что насчет выдуманных — кипит ли работа в соседних с лабораторией по производству сверхсолдат помещениях?

[Б]: *Ну, если и кипит, то мы про это пока ничего не знаем. В процессе работы над проектом было решено, что монстры, обладающие определенными сверхспособностями, — это еще куда ни шло, а вот лазерные и плазменные пушки уже явно будут лишними. Так что все наше оружие — всего 14 стволов — абсолютно реалистично и создано нами на основе реальных музейных образцов, которые мы держали в руках. Кстати, будут очень редкие пушки, ранее еще никогда не появлявшиеся в компьютерных играх. Какие — пока секрет.*

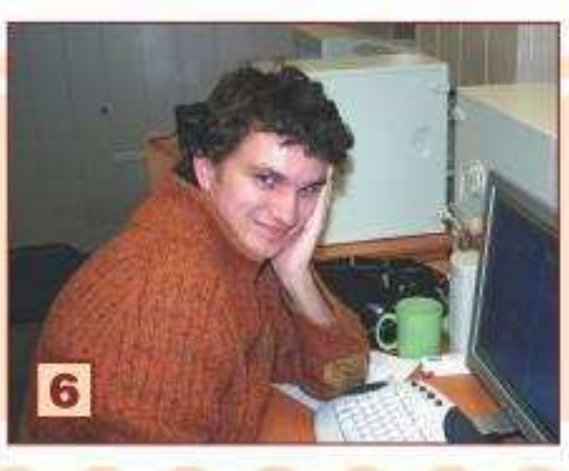
[И]: Ну, а как поживает знакомый нам еще по Kreed графический движок? Что за изменения он претерпел, будучи перенесенным из далекого будущего в близкое и все такое из себя альтернативное прошлое?

[Б]: *Нам придется с сожалением констатировать, что графический движок не перенес путешествия из будущего в прошлое и скончался где-то в середине пути. После смерти он был разобран на запчасти. Все устаревшее и ненужное мы выкинули, а из оставшегося собрали совершенно новый движок. Он полностью поддерживает девятую версию DirectX, используя все новые возможности, появившиеся в ней. Впрочем, смотрите лучше на скриншоты.*

●●●

Следует отметить, что у «Восточного фронта» есть все шансы стать неплохой игрой. Да, родословная у проекта неоднозначна — тот же самый Kreed был встречен игроками и прессой не очень тепло. И критиковали его вполне заслуженно. Впрочем, уже в аддоне **«Битва за Савитар»** разработчики продемонстрировали, что умеют видеть свои ошибки и бороться с ними. И если подобная тенденция продолжится, то «Восточный фронт» займет заслуженное место в семье экшенов от первого лица. Тем более что альтернативная история очень часто получалась веселее истории обычной, не так ли?

1 Танк — лучшее оружие против сверхсолдат Третьего Рейха.
2 Ну какой же экшен без длинных и недружелюбных коридоров?
3 Судя по луже крови, эксперимент на этот раз закончился неуспешно.
4 Солидная воронка. Последствия нашей с Карлом диверсионной деятельности?
5 Александр Бородецкий
6 Дмитрий Глазнев
7 Любители бабочек, больших ботинок и альтернативной истории — команда «Восточного фронта»



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Будем ждать? Третий экшен от «Бурута». Планов — громоздящиеся горы: повоевать на Восточном фронте, свергнуть Третий Рейх и поразить игроков качественной графикой, интересным геймплеем и оригинальными нововведениями. Будем надеяться, что планы эти сбудутся.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

В центре внимания

Та-дам! Нынешний «Центр внимания» торжественно отдает свои страницы двум очень уважаемым игродельческим конторам, дабы они продемонстрировали, как могут разниться подходы к нашим пылким геймерским сердцам. Итак, первой по списку у нас идет краснознаменная артель имени Дж. Лукаса, PR-соловьи которой буквально на днях отрапортовали о близящемся завершении одного из самых дерзких экспериментов в своей истории — **Star Wars: Republic Commando.** В этой игре, сюжет которой, разумеется, черпает вдохновение из бездонных скрижалей одноименной киносаги, нам предстоит возглавить отряд республиканского спецназа. И все бы ничего, если бы сотрудники **LucasArts** не решили делать спецназ-сим. Прям как **Rainbow Six,** ага. Но только в будущем. Ощущаете интригу, друзья?

Совсем другой дорогой рулит компания **Ensemble Studios**, не так давно анонсировавшая третью часть легендарной RTS **Age of Empires.** Здесь все как всегда: чуть усовершенствованные старые идеи, отточенный за многие годы геймплей, деньги **Microsoft**, за пазухой... И тем не менее, этого простого набора хватает, чтобы заинтриговать сотни тысяч людей по всему миру, заставив их считать дни до пока еще не совсем определенной даты релиза.

В общем, погружайтесь в близлежащие тексты, друзья. Поверьте, обе эти игры действительно стоят того, чтобы узнать о них как можно больше.

Андрей Александров, редактор

Age of Empires III

Михаил Бузенков

Жанр: RTS ■ **Издатель:** Microsoft ■ **Разработчик:** Ensemble Studios ■ **Похожесть:** Age of Mythology, Age of Empires II: The Age of Kings ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** вторая половина 2005 года ■ **Системные требования:** не объявлены ■ **www.ensemblestudios.com**

Прошедший год оказался для классических стратегий в реальном времени непростым. Ведомый новыми флагманами — **Warhammer 40.000: Dawn of War** и **Ground Control 2**, — жанр уверенно направился в сторону континента красивой графики, посетив по пути архипелаг стильных спецэффектов. Беда в дороге случилась лишь одна: разработчики, погнавшись за зрелищностью, позволили себе упростить хозяйственную часть и «чуточку» наплевать на баланс, оставив, таким образом, хардкор-игроков за бортом. Впрочем, надежда на возвращение справедливости есть. Имя ей — **Age of Empires III.** Разрабатывающие игру кудесники из **Ensemble Studios** всегда ходили в консерваторах и вряд ли станут ломать в своей новой игре все то, что замечательно работает уже много лет. Ну а внешний вид Age of Empires III... о-о-о, на эту тему мы еще сложим хвалебную песню, заслышав звуки которой, прежние корифеи жанра добровольно сдадут трон.

Впрочем, всему свое время.

На третий круг

Обзаведясь новой циферкой после названия, серия Age of Empires, как и полагается, совершила очередной шажок вперед по необъятной линии истории. На этот раз в основу игры положена эпоха колониальных войн и Великих географических открытий. Период сей выбран разработчиками отнюдь не случайно: освоение новых территорий всегда было коньком серии — вспомните, сколько времени у нас уходило на исследование затянутой «туманом войны» местности, расширение и укрепление «базы», захват рудников, открытые столкновения с конкурентами. Да и любили ведь мы это дело, чего уж скрытничать. Поэтому эпоха колониальных войн, когда ошалевшие метрополии отгрызали себе новые земли с упорством голодного кашалота, подойдет нам лучше всего.

Есть и еще одна причина выбора данного временного промежутка для Age of Empires III.

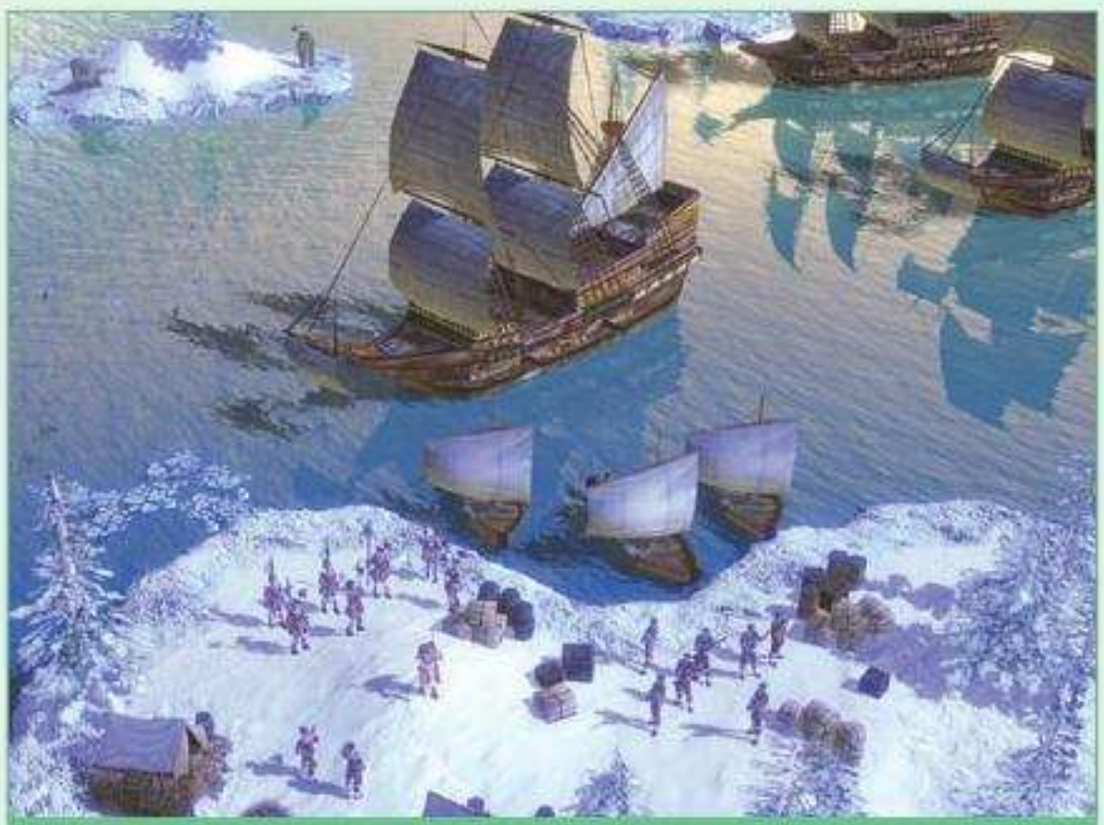
По мнению ведущего дизайнера проекта **Грэга Стрита** и программиста **Дэйва Поттинджера**, период колониальных войн освящен в компьютерных играх не очень подробно, хотя с дизайнерской точки зрения он выглядит куда интереснее, нежели затертое до дыр Средневековье. Дело в том, что для удовлетворения своих неуемных аппетитов метрополиям приходилось двигать вперед военную науку, причем с такой энергией, что та чуть ли не каждый век отмечала очередным семимильным шагом. Поэтому в Age of Empires III игрокам посчастливится за достаточно короткое время поруководить самыми различными войсками. Тут и копейщики с арбалетчиками. Тут и кавалерия. И мушкетеры с пушками. Разумеется, каждый новый вид войск привнесет в нашу копилку свежие тактические приемы и возможности.

Знаки отличия

Несмотря на то что проект находится в разработке уже несколько лет, Ensemble Studios делится информацией неохотно, стараясь сохранить интригу вплоть до самого выхода. Впрочем, некоторые подробности выяснить все-таки удалось.

Однопользовательские кампании Age of Empires III, в отличие от Age of Kings, будут представлять собой целостные истории, посвященные тому или иному историческому событию. В процессе прохождения игрок примет участие в войне французов с индейцами, а также подготовит, организует и проведет несколько южноамериканских революций. Над созданием миссий к Age of Empires III трудятся сразу шестеро

Хочется, ей-богу, потереть глаза и истошно заорать: «Не верю!» Еще пару лет назад такой уровень графики казался научной фантастикой.



Морские баталии по всем законам реализма: сперва рвем в клочья паруса, потом — обрабатываем борта вражьей посудины ядрами.

Живая легенда Ensemble Studios

Брюс Шелли начал свою работу в индустрии компьютерных развлечений еще в 1987 году. После нескольких лет непрерывной трудовой деятельности в компании **Avalon Hill**, занимавшейся в том числе и созданием настольных игр, Шелли перешел на работу в легендарную **Microprose**, где и познакомился с не менее легендарным **Сидом Мейером**. Занимая пост ведущего дизайнера, Брюс принял активное участие в разработке управленческих стратегий **Civilization** и **Railroad Tycoon**. Кстати, многие специалисты до сих пор считают, что большинство ключевых идей в этих играх принадлежит именно Шелли, а не товарищу Мейеру.

Спустя пять лет Брюс покинул Microprose и занялся написанием руководств и советов по прохождению к популярным компьютерным играм. Период творческих исканий продлился вплоть до января 1995 года, когда талантливый игродел вернулся к любимому ремеслу, организовав вместе со старым другом и по совместительству весьма талантливым бизнесменом **Тони Гудманом** компанию Ensemble Studios. Первым проектом новоиспеченного коллектива стала историческая стратегия в реальном времени Age of Empires, мгновенно превратившаяся в бестселлер.

дизайнеров, в то время как аналогичную работу для Age of Kings выполнял всего лишь один человек.

В предстоящем конфликте померятся силами восемь держав. На данный момент известны имена лишь трех из них — это Франция, Англия и Испания. Различия между сторонами, разумеется, присутствуют. Так, англичане будут обладать наиболее совершенной экономикой и смогут создавать крестьян намного быстрее своих оппонентов. Уникальными юнитами британцев станут легендарные «красные мундиры». На стороне Франции — поддержка коренного населения, очарованного и околдованного любвеобильными мосье. Будет в арсенале «лягушатников» и крестьянин «усовершенствованной модели», умеющий не только следить за надоями, но и больно бить врагов, если понадобится. Испанцы получат в свое распоряжение сразу нескольких специальных юнитов и возможность запрашивать поддержку из Старого Света.

Настоящая война

Успех любого проекта из серии «Age of» едва ли можно отнести к событию неожиданному. Революционным новациям и нестандартному подходу творцы из Ensemble Studios предпочитают классическую игровую механику, отполированную до блеска и завернутую по случаю релиза в яркую подарочную упаковку. Age of Empires III исключением из данного правила, скорее всего, не станет. По заявлениям самих разработчиков, больше всего в новой части как раз «пострадает» именно внешний вид игры.

На ранних этапах разработки использовался слегка модифицированный движок Age of Mythology. Однако в дальнейшем от этой идеи пришлось отказаться, ибо графика трехлетней выдержки на фоне, например, картинки, выдаваемой Ground Control 2, смотрелась очень и очень блекло. В результате старый движок был полностью переработан. Что интересно, в данном процессе участвовало больше программистов, чем при создании всей Age of Kings.

Новорожденный графический титан поддерживает все возможности DirectX 9.0, включая и пресловутые шейдеры третьей версии. Результат, если судить по первым скриншотам, великолепен, восхитителен, удивителен... и еще сотня восторженных эпитетов! Картинка потрясающе детализирована и очень «цельна» — сразу видно, что программисты с художниками в Essemble Studios дружат крепкой дружбою, что и позволило им создать как потрясающе технологичный графический движок, так и очень качественное наполнение для него. Зимний вечер, могучий корабль в порту, индейцы на берегу лесного водоемчика — каждая из этих маленьких сценок надолго притягивает взгляд, заставляя любоваться собой снова и снова. Ну, а думать о том, что ждать этих красот еще как минимум полгода и что требовать от начинки компьютера они будут многого, как-то не хочется, если честно.

Немалая роль отведена и законам старика Ньютона. Расчет траектории полета нашинкованного картечью тела будет производиться со всеми ragdoll-причудами, которые ранее использовались в основном при создании экшенов. Впрочем, сотрудники Ensemble Studios собираются доказать народу, что для RTS «честная» физика важна ничуть не меньше. Взять, например, штурм крепостей. Любое попадание во вражескую постройку ознаменуется не только банальным уменьшением ее «уровня жизни», но и целой кучей разлетающихся по округе обломков. При этом шальной кирпич или же не менее шальное деревянное перекрытие может отправить в мир иной не один десяток бойцов и крестьян. Нашлось место и откровенным забавам: например, если катапульту зарядить кем-нибудь живым и выстрелить им в стену, то беднягу банально по ней размажет.

■ ■ ■

Приятный сюрприз ожидает всех поклонников многопользовательских баталий. Дизайнеры Ensemble Studios работают над созданием сразу нескольких абсолютно новых режимов. Каких — пока еще один большой секрет. Кроме того, разработчики пообещали самостоятельно продумать дизайн каждой карты, воздержавшись от услуг сторонних студий.

Сомневаться в конечном успехе Age of Empires III не приходится. Авторы постарались сохранить все особенности классического геймплея, сделав небольшие преобразования в угоду современным веяньям. Красной тряпкой для фанатов и поклонников жанра станет графическая основа игры со всею полагающейся начинкою: ragdoll-анимацией, динамическим освещением, возможностью разносить строения и так далее. Добавьте сюда новую эпоху со всей полагающейся начинкой, интересный многопользовательский режим — и вы поймете, почему релиз сего рукотворного чуда, который состоится во второй половине 2005 года, будут с нетерпением ждать очень многие. ■

При таком положении вещей в первую очередь нужно изничтожать артиллерийские расчеты.

Меж тем анимация каждого мамелюка насчитывает более сотни различных движений.

Star Wars: Republic Commando

Олег и Егор Москвитины

Жанр: Тактический экшен ■ **Издатель:** LucasArts ■ **Разработчик:** LucasArts ■ **Похожесть:** Rainbow Six 3 ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** весна 2005 ■ **Системные требования:** не объявлены ■ ***www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando***

Если вы разделяете мнение о том, что **«Звездные войны»** — это такая светлая и немного наивная сказка о добре и зле, с годами ставшая мифом о далекой-далекой галактике, то **Star Wars: Republic Commando** создается явно для того, чтобы оскорбить ваши самые лучшие чувства к звездной саге. В самом деле, на наших глазах, в прямом эфире истории изысканная и прекрасная легенда стремительно меняет свой волшебный колорит на цельнометаллическую оболочку грубого и мрачного экшен-жанра. *«Мы давно мечтали слепить из мягкотелых «Звездных войн» что-нибудь жесткое, бескомпромиссное, милитаристское. Уверены, вам понравится!»* — простодушно заявляют в интервью разработчики. Их оптимизм невольно заражает, изгоняя поводы для тревоги.

Star Wars: Republic Commando с самого начало смотрит на нас волком. В ней нет места пафосным дуэлям на джедайских шашках, красивым речам о свободе, равенстве, братстве и прочей дружбе-жвачке. А вместо всего этого есть отряд клонов, играющих роль республиканского спецназа, который бредет по коридорам каких-то кораблей, пресмыкается в мрачных подземельях предписанных под снос планет да сходит с ума в джунглях Кашиика. Временами республиканской делегации встречаются аборигены, и начинается шквальный экшен на поражение. Тут все по-голливудски красиво, но пафоса почти нет: очень скоро оппоненты укладываются на почву, коммандос неторопливо и хладнокровно добивают их, собирают трофеи и отправляются дальше.

Последний довод Республики

Уже первого марта сего года компания **LucasArts** собирается продемонстрировать зрителям практически смертельный номер: доказать, что элитный тактический экшен не утратит реализм даже в фантастической среде. В Republic Commando мы отыгрываем роль командира отделения солдат-клонов. Под нашим мудрым руководством четыре спецназовца Республики ювелирно решают насущные проблемы своего нанимателя: проникновение на объекты, сбор информации, устранение неугодных, освобождение заложников и далее по списку.

Способ управления клонированным коллективом достаточно стандартен для тактических экшенов. Стоит вам обратить свой взор-прицел на какую-нибудь дверь, терминал или нагромождение, и карманные AI-гении тут же смекнут, как необходимо обращаться с тем или иным объектом. Нагромождение можно использовать в качестве укрытия. Терминал позволяется взломать. Двери следует открывать по всем законам древнего XXI века: просканировать помещение, обезвредить замок, бросить гранату, ворваться внутрь, перебить обитателей и только потом торжественно объявить: «Выходи по одному, стрелять будем!» Примеры контекстных приказов можно приводить очень долго: солдатики дружно выстраиваются вдоль стен, занимают круговую оборону, преследуют пытающихся ретироваться врагов, управляют турелями, прикрывают друг друга... Нашлось место и общим приказам: найти и уничтожить, перегруппироваться, экономить боеприпасы, вывести из строя сначала технику,

Кое-что о LucasArts...

LucasArts была создана в 1982 году мсье Лукасом с нетривиальной для тех времен целью: «Продвигать интерактивный элемент в искусство нового времени». Первыми играми молодого девелопера были **Ballblazer** и **Labyrinth**, но мы больше запомним блистательные адвенчуры **Sam & Max Hit the Road, Monkey Island, Full Throttle** и **Grim Fandango,** экшен **Outlaws...** и десятки игр по вселенной Star Wars, хороших и не очень. За годы освоения звездной целины разработчики скрестили легендарный тайтл со всеми мыслимыми и не очень жанрами, но удачные проекты поначалу можно было перечислить по пальцам одной руки. Впрочем, в последнее время ситуация стала улучшаться: вышли блистательные **Star Wars: Knights of the Old Republic** и **Star Wars: Battlefront**. И мы очень надеемся, что расхваленная вокруг Star Wars: Republic Commando и только-только анонсированная RTS **Star Wars: Empire at War** смогут встать с ними в один ряд.

P.S. Кстати, LucasArts — всего лишь одно чадо в многодетном медиасемействе Лукаса. Есть и другие: **LucasFilm** (снимает всякую ерунду про космос и поединки на паяльных лампах), **Lucas Licensing** (дела бумажные), **Lucas Online** (разработка и поддержка онлайновых RPG) и **Lucas Digital Ltd**. Последняя контора разрабатывает самые дорогие и качественные спецэффекты в мире **(Industrial Light & Magic)** и отвечает за зрелищность в каждом третьем голливудском боевике.

Смотрите, какая вытянутая и умная морда! Дроид породы колли, не иначе.

Джунгли. Где-то в Камбодже. То есть на Кашиике. В засаде — гуки. То есть вуки.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Корсары III

Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на абордаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2004 Акелла. Все права защищены.

Нам все еще трудно привыкнуть, что герои Star Wars выкрикивают «Clear!», «Roger that» и прочие ругательства. Военщина!..

Младший братик того самого чудика, убиенного Скайвокером в самом начале VI Эпизода, вышел на тропу кровной мести.

а затем пехоту. И это еще только цветочки! О баобабах геймплея рассказ пойдет чуточку ниже.

Поле битвы — везде

Какие бы золотые горы ни сулила нам тактическая составляющая, обещания всегда надо подкреплять крепким экшен-словцом. Шутер из Star Wars: Republic Commando должен выйти ураганным и буйным, как молодость Джека Карвера. Так, если баланс не подведет, то нас будет преследовать мучительная проблема выбора ствола. Хрупкие бойцы галактического спецназа, в отличие, например, от накачанного стероидами мужлана Фримена, не могут таскать с собой гранатомет, пулемет, арбалет и коллекцию раритетных монтировок. Вместимость их арсенала ограничена беспощадной цифрой «два» и ни ломиком больше. Плюс спецсредства и несколько типов гранат. Приходится комбинировать оружие, экономить боезапас, отказывать себе в фейерверках.

Обидно? Вовсе нет! Потому что даже самая первая наша пушка — уже праздник. Красавица эта работает ровно в трех режимах. Будучи по умолчанию винтовкой, она несколькими элегантными движениями руки превращается в гранатомет или лучшую подругу снайпера! Таким образом, мы сами, исходя из ситуации, решаем, какой отряд нам нужен. Снайперы, которые перестреляют всех чуть ли не заочно? Гранатометчики, что дружным залпом отправят бронетехнику врага в ржаво-металлоломный рай? Штурмовики с автоматами? Или «сборная солянка» для решения комплексных задач? Между прочим, оружие «перестраивается» достаточно долго, поэтому тактику нужно выбрать до стычки. Тут пригодится и разведка, и трезвая голова.

Кампаний будет три, по нескольку миссий в каждой. Война начнется там, где закончится второй эпизод звездной саги Лукаса. Битва на Геонозисе, Война Клонов. Бессчетные сражения на поверхности планеты и в местах, куда не то что лучики солнца, но даже шахтеры не заглядывают. Вторая кампания пройдет под знаком освоения вышедшего из строя и покинутого экипажем космического штурмовика Республики. Ну, а третий эпизод наших маленьких «Звездных войн» — это, если верить речистым разработчикам, настоящее чистилище. Кашиик, родина вуки, джунгли, города на деревьях, сумасшедшие аборигены в кустах... Доброе утро, Вьетнам!

В своих приключениях вы встретите великое множество представителей древних галактических культур... и перестреляете их всех! В оппозицию к спецназу записались многие. Дроиды, вечный символ убогости любого AI, представлены в игре во всем своем многообразии: от обыкновенных солдат и до механических пауков. Вдобавок ко всему этому зоопарку в первой кампании нам повстречаются отвратительные стадные животные, именуемые дронами. Эти прыткие мелкие и многочисленные твари действуют по принципу армейской вши: по одиночке не опасны, а вот в коллективе способны разобрать на запчасти кого угодно. Но самые страшные враги наших карманных клонов — это отнюдь не фаршированные микросхемами железки, а гуманоиды. Воины Геонозиса и трандошанцы-работорговцы. Впрочем, на все их вопросы у игроков обязательно найдутся тактические ответы!

Технологии космического века

Игра красива. Красива, несмотря на стальной холод и серую фольгу обшивки звездолетов. И все эти буйноцветные красоты, разумеется, произрастают из почвы **Unreal**-движка. Анимация, судя по той версии игры, что попалась нам на глаза, — весьма правдоподобна, модели клонов перекачаны полигонами и облачены в приличные шкурки-текстурки. Из технологий в игре засветились «бамп», «блюр», динамичные тени и много других названных красивыми словами вещей, о которых простым смертным знать не полагается. Физический движок работает без выходных и перерывов на обед, старательно расшвыривая трупы убиенных нами врагов. В общем, посмотреть есть на что уже сейчас. Что же будет после выхода игры — загадывать не беремся.

■ ■ ■

Вообще, дела у вселенной Star Wars в последние годы идут так благополучно, что сомневаться в Republic Commando, пожалуй, почти и не стоит. Технологически продвинутый, облагороженный интересным геймплеем и стильным сюжетом, этот экшен просто обязан выстрелить. Оправдаются ли эти ожидания, мы сможем узнать совсем скоро — уже первого марта сего года. Если, конечно, Лукас не подведет. ■

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

CALL OF DUTY
ВТОРОЙ ФРОНТ

© 2003-2004 Activision, Inc. Activision является зарегистрированнойторговой маркой, Call of Duty и Call of Duty: United Offensive являются торговыми марками Activision, Inc. Все права защищены. Игра разработана Gray Matter Interactive, Inc. Продукт содержит программные технологии, лицензированные у компании Id Software («Id Technology»). Id Technology © 1999-2000 Id Software, Inc. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
Рубрику подготовил: Игорь Варнавский

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "**Вердикт**", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожиданий". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" *не является* средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в *рейтинге "Игромании"* все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально *все*. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"

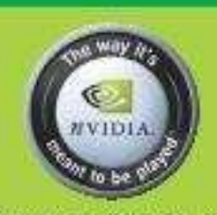
Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

Таким значком отмечаются игры, картинки из которых попадают на постер "Игромании".

Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Тень

Жанр: Action ■ **Издатель/Разработчик:** Acclaim Entertainment/Acclaim Studios ■ Tesside ■ **Издатель в России:** Game Factory Interactive/Руссобит-М ■ **Локализация:** Nikita

Человечество стоит на грани очередного армагеддона. Всадники апокалипсиса уже седлают коней, их приспешники в массовом порядке вербуют самых отмороженных представителей хомо сапиенс для организации десанта на Землю. Дежурный герой тем временем — так и не нашедший покоя мертвец по имени Майк ЛеРой (локализаторы почему-то переименовали его в Майкла) — беззаботно спит в объятиях какой-то чернокожей жрицы и даже в ус не дует. Увидев вещий сон, коварная ля фам отряжает ЛеРоя на спасение мира, а сама, сославшись на какие-то неотложные дела, куда-то сваливает. Интересно, что это могут быть за дела такие, если они для нее важнее, чем близящийся апокалипсис? Неужто поход по магазинам?

Обреченно вздохнув, типа *«Ну надо — так надо. Кто же, если не я?..»*, Майки отправляется на поиски генералитета сил ада, дабы выбить из их дурьей башки все мысли об истреблении заблудшего человечества. Поиски виноватых протекают в обычной для экшенов от первого лица конца 90-х (наш пациент вылупился на свет аж в 1999 г.) манере: бежим, стреляем, прыгаем, иногда нажимаем на кнопки. Оружие можно взять сразу в обе руки, прицеливание автоматическое, поэтому от вас требуется лишь зажать кнопку «огонь» и нарезать круги вокруг вражин до полного их истребления.

Из описания на диске следует, что в игре имеется — цитируем — «реалистичная пластика движений героев». Если считать пластикой те неуклюжие дрыгания остроугольными руками-культяпками и еле заметное шевеление нижней губы у персонажей, то да, пластика эта несомненно присутствует. При всей нашей нелюбви к Ларисе Ивановне Крофт приходится признать, что по сравнению с **«Тенью»** даже она выглядит выигрышно: британка, по крайней мере, двигалась намного изящнее, да и играть было заметно интереснее. **ShadowMan** был изначально очень слабой игрой, однако это можно было в некоторой степени сгладить хорошей локализацией. Но, увы, локализаторы решили идти по пути наименьшего сопротивления.

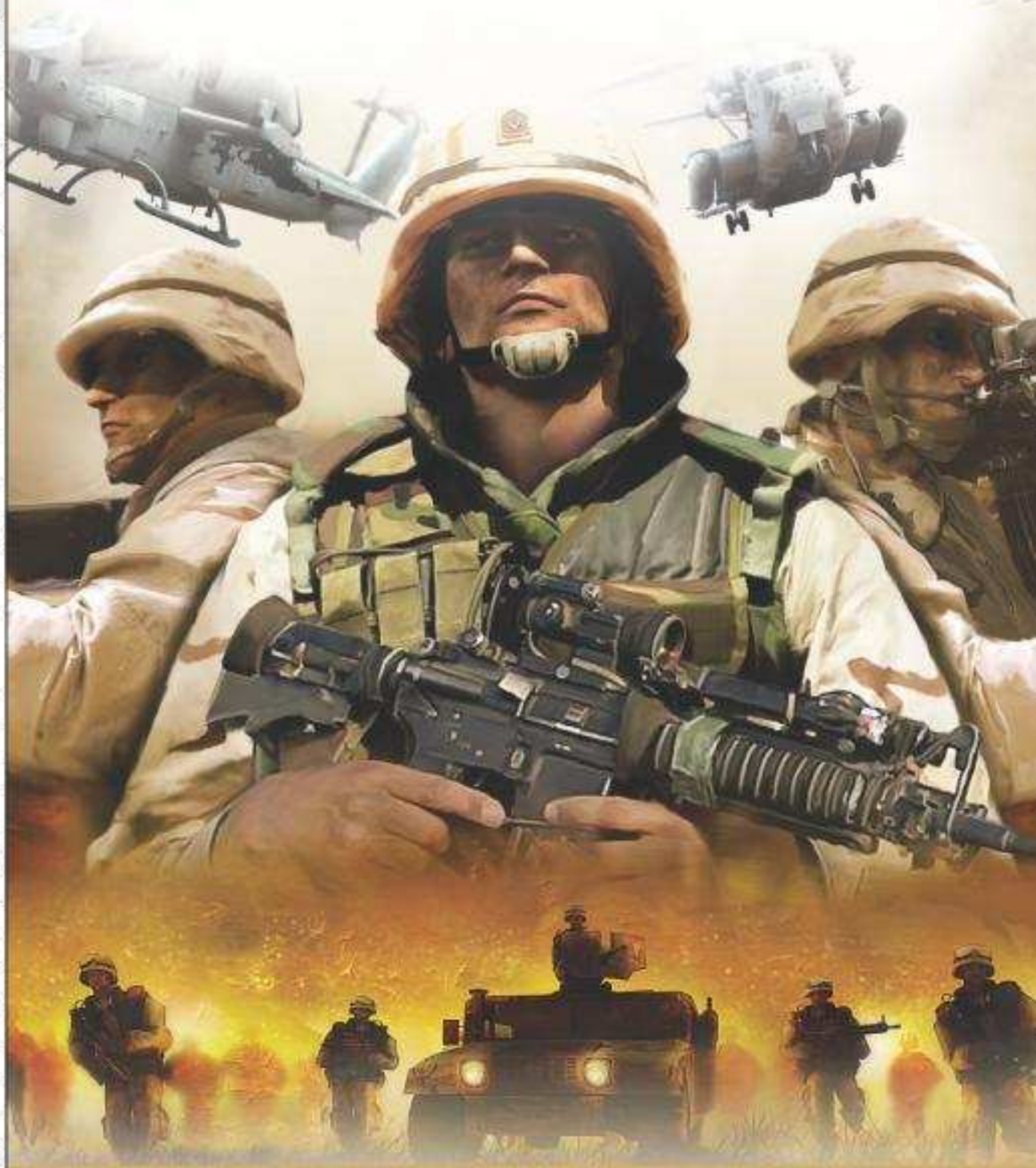
ПЕРЕВОД: К «профессиональной озвучке» (очередная цитата с диска) не придерешься — раз в полтора часа главный герой действительно изрекает какую-нибудь глубокомысленную реплику (*«Получилось!»*), надиктованную каким-то сорока- или пятидесятилетним дядькой (и потому совершенно не вяжущуюся с образом ЛеРоя). Озвучить диалоги как-то не догадались, проверить их на предмет стилистических ляпов — тоже. Шрифт в главном меню подобран очень удачно — как раз подстать дизайну и атмосфере игры. А вот тот шрифт, которым набраны диалоги, наоборот, никуда не годится — он больше похож на шрифты из какой-то древней игры под DOS.

Оценка: 6

Локализация:

Оригинальная версия игры вышла в 1998 году

ВОЙНА С ТЕРРОРОМ ЗАЧИСТКА



ТЕНЬ ТЕРРОРИЗМА НАКРЫЛА ВЕСЬ МИР. ЕСЛИ НЕ ОСТАНОВИТЬ БОЕВИКОВ СЕЙЧАС, ВОЙНА ПРИДЕТ В КАЖДЫЙ ДОМ.

ИЗБАВЬ МИР ОТ КРОВАВОГО УЖАСА ТЕРРОРА...

© City Interactive, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины –компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Месть гладиатора (Gladiator: Sword of Vengeance)

Жанр: Action **Издатель/Разработчик:** Acclaim Entertainment / Acclaim Manchester
Издатель в России: Game Factory Interactive/Руссобит-М

Мир неуклонно катится в одно очень часто упоминаемое место. Чтобы убедиться в этом, достаточно взглянуть на прилавки игролабазов, сплошь оккупированные сиквелами к приквелам аддонов и «переосмыслениями» клонов, или заглянуть в букинистические магазины, сплошь заваленные гаррипоттерами и их эпигонами танягроттерами. Кино так и вообще превратилось в сборник самоцитат, даже, блин, арт-хаус стал неоригинальным. Взять хотя бы Джармуша: все его фильмы — компиляции киноновелл, снятых по принципу «треп, и ничего кроме трепа».

Извините за напускное брюзжание, но отделаться от таких мыслей после ознакомления с «**Местью гладиатора**» никак не получается. Сюжетище следующий. Императора Траяна отстраняют от власти, и на его место приходит отвратительный временщик Аррунтиус. Его правление оказывается столь плодотворным, что Риму наступает медленная, но верная хана. Это на руку богам Фобосу и Деймосу, которые как раз и привели Аррунтиуса к власти: падение Рима приведет к ослаблению божественного пантеона, и тогда они смогут захватить над ним власть. Поскольку в роли спасителя выступает гладиатор, угадать источник вдохновения разработчиков не составляет труда — одноименный фильм и иже с ними.

Если оставить за скобками сюжетище, придется признать, что сама игра очень даже ничего. От игрока нужно лишь беспрестанно долбить по обеим клавишам мыши, все остальное — наведение на противника и шинковку его в кровавый салат — главный герой делает сам. Бои быстротечны и зрелищны, но слишком уж легкие: враги никогда не нападают всем скопом, предпочитая деликатно стоять в сторонке и смиренно ждать своей очереди. Анимация и графика достойны сдержанной похвалы — все-таки на приставках (да, это порт) умеют использовать возможности железа на все 100%.

Перенос игры на PC выполнен из рук вон плохо. Раскладка клавиш организована самым неудачным образом (вызов меню, например, повешен на «/»), причем переназначить его мне так и не удалось. Не меньше нервотрепки и с камерой. По старой доброй консольной традиции (понять которую нормальный писишник не в состоянии) транслирует происходящее откуда угодно, но только не то, что вам надо.

ПЕРЕВОД: Переводчики свою работу выполнили получше, чем портировщики, однако и они допустили немало огрехов. Оригинальную озвучку заглушили не полностью, поэтому хорошо заметно, что локализаторы кое-где уронили планку, установленную разработчиками. В голосе актера, озвучившего в английской версии императора Аррунтиуса, чувствуется неподдельная страсть, российский же актер читает текст не так эмоционально.

Оценка: 7
Локализация: ☺

Пункт назначения: Берлин (Beyond Normandy: Assignment Berlin)

Жанр: Action **Издатель/Разработчик:** ValuSoft / Sproing Interactive Media
Издатель в России: Game Factory Interactive/Руссобит-М

«**Пункт назначения: Берлин**» — это игра, о которой можно с полным правом сказать «так плохо, что уже хорошо». Ругать этот так называемый «продукт» даже как-то и неудобно: ну разве можно упрекать трэш в том, что он трэш? Тем более *такой* трэш.

Предчувствие подвоха возникает еще в тот момент, когда впервые видишь главное меню — таким «дизайном» может похвастаться далеко не каждая игра. Однако на поверку все оказывается даже еще, гм, интереснее. Приземлившись после прыжка с парашютом возле какой-то задрипанной деревни, ваш покорный слуга обнаружил, что на ее центральной улице находится отряд немцев. Я высовываюсь из-за угла и снимаю из винтовки пару солдат. Фашисты вяло огрызаются и тут же затихают. Гм. Высовываюсь и простреливаю голову еще одному. Ноль внимания — на этот раз на меня вообще не обратили внимания, никто даже не попытался подбежать к моему укрытию. Я выскакиваю из-за дома и, беспрестанно стрейфясь, начинаю укладывать их одного за другим. Соляные столбы в касках открыли жидкий огонь... но с места так и не сдвинулись: типа будем мы еще из-за таких мелочей напрягаться. Первый немец, умеющий бегать, мне попался только на втором уровне...

Спустя какое-то время главный герой натыкается на советские войска, невесть как попавшие в Нормандию. Иваны делятся с мерикьянцем разведданными («*В Берлине настоящий ад*» — а что же вы тогда здесь делаете, товарищи?), в приступе щедрости дают ему Т-34 (меньше всего похожий на Т-34) и отправляют отбивать «атаку» немцев. «Атакой» они назвали появление группы гитлеровцев, мирно расположившихся за околицей лагеря и даже не пытавшихся что-либо предпринять.

Все остальное в игре находится на том же уровне. Клавиши управления для пущего «удобства» повешены на ESDF, из-за чего пальцы, привыкшие к WASD, все время попадают не туда (перенастроить раскладку не дают, изверги). Опустошение лайфбара приводит не к гибели протагониста... а всего лишь к провалу миссии. Радует только то, что движок «Пункта назначения» работает довольно шустро, поэтому загрузка уровней длится секунд 10—15 (а не 2—3 минуты, как в **Mortyr 2**, еще одной трэш-иконе последних месяцев). Правда, о качестве графики лучше не заикаться.

Разработчиков этого чуда можно пинать еще очень долго, упрекая в безвкусии, криворукости, бесталанности и многих других грехах. Но им не откажешь в мужестве: все-таки далеко не у каждого хватит смелости, чтобы выпустить *такую* игру.

ПЕРЕВОД: Локализация сделана без особого старания: в текстах кое-где есть ляпы, да и озвучка иногда хромает. Переводчиков можно понять: без должной подготовки переводить чистокровный образчик трэш-искусства очень и очень сложно.

Оценка: треш
Локализация: ☺

Возвращение в Гайю (Back to Gaya)

Жанр: Аркада ■ **Издатель/Разработчик:** Ambient Entertainment / 4head Studios ■ **Издатель в России:** Game Factory Interactive/Руссобит-М ■ **Локализация:** MiST land

Гайа — это такой сказочный мир, где обитают существа, напоминающие то ли хоббитов, то ли Джэка из сериала **Jak** на PlayStation 2 (взгляните хотя бы на эти оттопыренные уши). В результате происков злобного профессора (похитившего Даламит — артефакт, от которого зависит само существование Гайи) несколько этих существ попадают в реальный мир. В их числе оказываются известный спаситель всех и вся Зино и его верный сайдкик Бу. Им предстоит выяснить, кто точит зуб на их родную Гайю и наказать этого мерзавца. По сути, это те же самые Коллега и Шеф из «Братьев Пилотов»: башковитый изобретатель Бу генерирует идеи, накачанный Зино их реализует. Игровой процесс прост как две копейки: бегаем, прыгаем, собираем бонусы и попутно бьем врагов. Общую идиллическую картину чуточку портят лишь ряд незначительных огрехов, типа камеры, которая при аварии во время гонки кувыркается вместе с машиной (сильно дезориентирует) и явное несоблюдение масштабов: банка кока-колы здесь по размерам не отличается от насекомого. В целом аркадка получилась весьма миловидной, хотя и не без минусов.

ПЕРЕВОД: Русификация вполне пристойная. Переводчиков можно было бы даже похвалить, если бы игра не страдала типичной для русских версий проблемой: о некоторых эпизодах локализаторы просто забыли, так и оставив их на английском.

Оценка: 6

Локализация: ☺

Гром в пустыне (Desert Thunder)

Жанр: Action ■ **Издатель/Разработчик:** Groove Games / Brain Box Games ■ **Издатель в России:** Game Factory Interactive/Руссобит-М

Игроделы продолжают окучивать благодатную тему вторжения... то есть, пардон, установления демократии в Ираке. Место действия — абстрактная ближневосточная страна, противники — не менее абстрактные террористы (реальные данные не указываются — политкорректность, видите ли). В ходе боевых действий одну из американских танковых колонн атакуют и практически полностью уничтожают — уцелеет только экспериментальный танк M1A6. Ничуть не смутившись, командование дает ее экипажу (то бишь вам) задание: несмотря ни на что продолжить наступление.

Как и в любой другой танковой аркаде, ваша задача сводится к тому, чтобы добраться до финальной точки коридорообразного уровня, попутно уклоняясь от щедрых на реактивные «гостинцы» противников и угощая их своими собственными снарядами. Боезапас и здоровье пополняется сбором бонусов, остающихся на месте уничтоженных танков и взорванных скал. Первые минуты действо затягивает, но уже к концу первого уровня игра начинает утомлять: песок и скалы, песок и скалы — никакой смены декораций. Движок Unreal (невероятная вещь для бюджетной игры) используется вполсилы: ни похвалить не за что, ни поругать.

ПЕРЕВОД: Переводить здесь особо нечего — и текстов, и речи совсем немного. Русифицировано все более менее грамотно: шрифты хорошие, озвучка вполне приличная. Иными словами, локализация звезд с неба не хватает, но уровню игры вполне соответствует.

Оценка: 6

Локализация: ☺

КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

www.berserk.ru

БЕРСЕРК

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:

- Магазины сети "СОЮЗ": ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542. "Диск", Ленинский пр-т, д.11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин "Молодая Гвардия", ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.
- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин "Звезда", ул. Милашенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- "ВС-клуб", ул. 2-ая Кабельная, д. 10, (м. Авиамоторная), тел. 8-905-500-2434.
- Клуб "Портал", 4-й Ростовский пер., д. 2/1, (м. Смоленская), тел. 248-4903.

По России и СНГ:

Архангельск. "Берсерк-клуб", тел. 20-11-06, e-mail: *ivanp@arh.ru*
Белгород. Магазин, ул.Шапандина, д. 25 (2 этаж), тел. 8-910-321-2968.
Екатеринбург. Клуб "Mox Malachite", пр-т Ленина, д. 69, кор. 12, тел. 8-922-208-7830.
Н. Новгород. Клуб "Белая Ладья", пр-т Гагарина, д. 100, тел. 31-87-26.
Пермь. Клуб "ДТЮ", ул.Советская д. 56, тел. 8-902-479-8699.
Рига. Клуб "Gamblings", ул. Brivibas, д. 156, e-mail: *bazilik@navigator.lv*
Самара. Клуб "Берсерк-Самара", пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808.
Санкт-Петербург. Магазин "Арт-Миниатюры", Торговый центр "Эврика", ул. Седова, д. 11, 3-ий этаж, (м. Елизаровская), тел. 332-1828. Клуб "Саргона", Новочеркасский пр-т, д. 47/1, (м. Новочеркасская), тел. 445-10-54.
Тверь. Магазин "Армада", ул. Горького, д. 124, тел. 8-910-531-7659.
Тюмень. e-mail: *yan@mazeofworlds.ru*
Челябинск. Клуб, тел: 8-905-838-1448, e-mail: *ilja_muromec@pisem.net*
Республика Беларусь. Официальный диллер Клуб "Цитадель", тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, e-mail: *yoda@mail.ru*
При заказах из любых регионов: Интернет-магазин "**ОЗОН**": *www.ozon.ru*

online Берсерк

ВНИМАНИЕ!
Онлайн-версия игры "Берсерк":

Первая российская сетевая коллекционная карточная игра. Минимальные требования к компьютеру и Интернет соединению. Все правила настольной версии перенесены в компьютерный аналог. Никакой регистрационной и абонентской платы, только чистый геймплей на сайте:

WWW.BERSERK-ONLINE.COM

Адреса других магазинов и клубов вы найдёте на сайте:
WWW.BERSERK.RU

По вопросам оптовых заказов, обращайтесь к производителю игры, ООО "Мир Фэнтези", тел. (095)740-6826, e-mail: *mail@berserk.ru*

Составитель: **Андрей Александров**

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел "Поступили в продажу".

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы публикуем на наших ***компакт-дисках и DVD*** в разделе "**По журналу**". Таблица представлена в формате **xls**.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

Алеша Попович и Тугарин Змей
Дата: январь 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Pipe Studio ● **Вид упаковки**: jewel

АЛЬФА: Антитеррор
Дата: январь 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/МиСТ ленд — ЮГ ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Карибский кризис
Дата: февраль 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/G5 Software ● **Вид упаковки**: jewel

В разработке

Lada Racing Club
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: —/Geleos ● **Вид упаковки**: jewel

Metalheart: Replicants Rampage
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Акелла ● **Вид упаковки**: jewel

Neuro
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Revolt Games ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Parkan 2
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Никита ● **Вид упаковки**: jewel

PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Акелла ● **Вид упаковки**: jewel

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: GSC ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

The Fast and Funny
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: —/Geleos ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Xenus: Точка Кипения
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Deep Shadows ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Антикиллер
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый Диск/Qbik Interactiv ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Блицкриг II
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Nival Interactive ● **Вид упаковки**: jewel

Бой с Тенью
Дата: 17 марта 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Акелла ● **Вид упаковки**: jewel

Бригада Е5: Новый Альянс
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Алейрон ● **Вид упаковки**: jewel

Вивисектор. Зверь внутри
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Action Forms ● **Вид упаковки**: jewel

Волкодав: Кровное братство
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Primal Software ● **Вид упаковки**: jewel

Восточный фронт
Дата: май 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Burut CT ● **Вид упаковки**: jewel

Вторая Мировая
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/1С: Maddox Games ● **Вид упаковки**: jewel

Дальнобойщики 3
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/SoftLab-NSK ● **Вид упаковки**: jewel

Казаки 2: Наполеоновские войны
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: GSC ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Корсары III
Дата: зима-весна 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Акелла ● **Вид упаковки**: jewel

Магия крови
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Sky Fallen ● **Вид упаковки**: jewel

Мор. Утопия
Дата: март 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Бука/Ice-Pick Lodge ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Ночной Дозор
Дата: весна-лето 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый Диск/Нивал ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Остров Сокровищ
Дата: весна-лето 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Action Forms ● **Вид упаковки**: jewel

Трудно быть богом
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Акелла ● **Вид упаковки**: jewel

Фаза: Исход
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Рога и Копыта ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

Dark Fall: Lights Out
Дата: январь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Акелла ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

EverQuest II
Дата: январь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Акелла ● **Вид упаковки**: dvd-box

Galactic Civilization: Altarian Prophecy
Дата: январь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1С ● **Вид упаковки**: jewel

День Победы 2
Дата: январь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1С, snowball.ru ● **Вид упаковки**: jewel

Men of Valor
Дата: январь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Софт Клаб ● **Вид упаковки**: box

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Дата: январь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Новый Диск ● **Вид упаковки**: jewel

Streeet Racing Syndicate
Дата: январь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Руссобит-М/GFI ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

True Crime: Streets of LA
Дата: январь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1С ● **Вид упаковки**: jewel

Новые анонсы

Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Софт Клаб ● **Вид упаковки**: box

Empire Earth II
Дата: весна-лето 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Софт Клаб ● **Вид упаковки**: box

The Settlers. Наследие королей
Дата: март 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Новый Диск ● **Вид упаковки**: jewel

Silent Hunter III
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1С/Логрус ● **Вид упаковки**: jewel

Splinter Cell: Chaos Theory
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Руссобит-М/GFI ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Starsky & Hutch 2
Дата: февраль-март 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Акелла ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Stolen
Дата: зима-весна 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Акелла ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Stronghold 2
Дата: апрель 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Софт Клаб ● **Вид упаковки**: box

The Bard's Tale
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1С/Логрус ● **Вид упаковки**: jewel

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ПСИХОТОКСИК
ВРАТА АДА

© 2003 Vidis, все права защищены. PSYCHOTOXIC и ANGIE PROPHET © 2000 NuClearVision Entertainment, GmbH. Все права защищены.
© 2001-2005 NuClearVision Entertainment, GmbH., все права защищены, Inc.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Игорь Варнавский

Жанр: Action ■ **Издатель:** Midway / ZOO Digital Publishing ■ **Издатель в России:** Новый Диск ■ **Разработчик:** Midway ■ **Похожесть:** Second Sight, Messiah ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Четыре CD

www.psiopsgame.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 128 Mb, 32 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

2004 год, наверное, войдет в историю как год триумфа экшенов-которые-никто-не-ждал. В то время как представители благородных фамилий с треском летели мимо кассы (**DOOM 3**), шутеры-разночинцы из низших сословий раз за разом срывали оглушительные аплодисменты. Сначала был **Far Cry**, за ним **Painkiller**, следом **The Chronicles of Riddick** и, наконец, наш сегодняшний пациент — **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy**. Первая игра (это до нас она добралась в январе, обладатели PlayStation 2 и Xbox получили ее еще летом, за полгода до **Half-Life 2**), где вокруг физики построено все и вся.

В поисках заговора

Окончание холодной войны с ликованием встретили все — кроме военных. Конец противостояния и исчезновение главного противника побудили правительство США пересмотреть свою военную доктрину и заморозить ряд наиболее дорогостоящих разработок. В их число (это уже пошла фантазия девелоперов) попал и проект Mindgate, целью которого был поиск людей с пси-способностями и их тренировка для последующего использования в боевых действиях. Участвовавшие в нем пси-агенты не пожелали мириться с таким положением вещей и, объединившись в секретную организацию «Движение» под руководством некоего Генерала (его имя так и не называется — это собирательный образ), бывшего главы проекта Mindgate (милый намек на Уотергейт), начали шаг за шагом отвоевывать власть у правительств ведущих стран.

При нападении на очередной промышленный объект «Движение» захватывает в плен часть охранявшего его гарнизона. Среди них оказывается Ник Скрайер, один из пси-агентов, прошедший подготовку во все том же проекте Mindgate. О своем прошлом он узнает от двойного агента Сары, внедренной в «Движение» спецслужбами. Она помогает ему бежать и рассказывает Нику о том, что его память стерли специально — дабы облегчить проникновение внутрь «Движения».

От уровня к уровню Ник вспоминает все больше и больше пси-способностей. Самый первый пси-навык, телекинез, используется в игре чаще всего. Его действие, по сути, аналогично возможностям усовершенствованной гравипушки из **Half-Life 2**. По нажатию правой клавиши мыши герой одним лишь наморщенным лбом поднимает в воздух предмет, на который вы навели курсор. Если это солдат, его можно шваркнуть об стену, швырнуть с высоты (особенно удобно расправляться телекинезом с часовыми на вышках), на какой-нибудь ящик или бочку с горючим (либо, наоборот, метнуть во вражину ящик или бочку). Получается исключительно дешево и до безобразия сердито. Противников можно, конечно, и пристрелить, но это почти всегда сопряжено с большими потерями жизней и ненужным расходом патронов, которые еще могут пригодиться в экстренной ситуации. Таскать с собой разрешено только два ствола (да и то пистолет настолько слаб, что его можно не считать за оружие), причем по старой доброй консольной традиции эффективность даже самых дальнобойных образцов (кроме снайперки) снижается почти до нуля, когда приходится вести перестрелку на расстоянии 10-15 метров.

Используя телекинез, можно двигать ящики, для того чтобы перебраться через высокую преграду (либо самому взбираться на ящики и затем поднимать их в воздух), разбивать подручными предметами особо прочные препятствия, которые не берут пули, подтягивать к себе аптечки или коробки с патронами, лежащие в недоступном месте, — одним словом, его возможности ограничены только вашей фантазией (ближе к середине игры, когда появится пирокинез, можно будет поджигать предметы и запускать их в неприятелей).

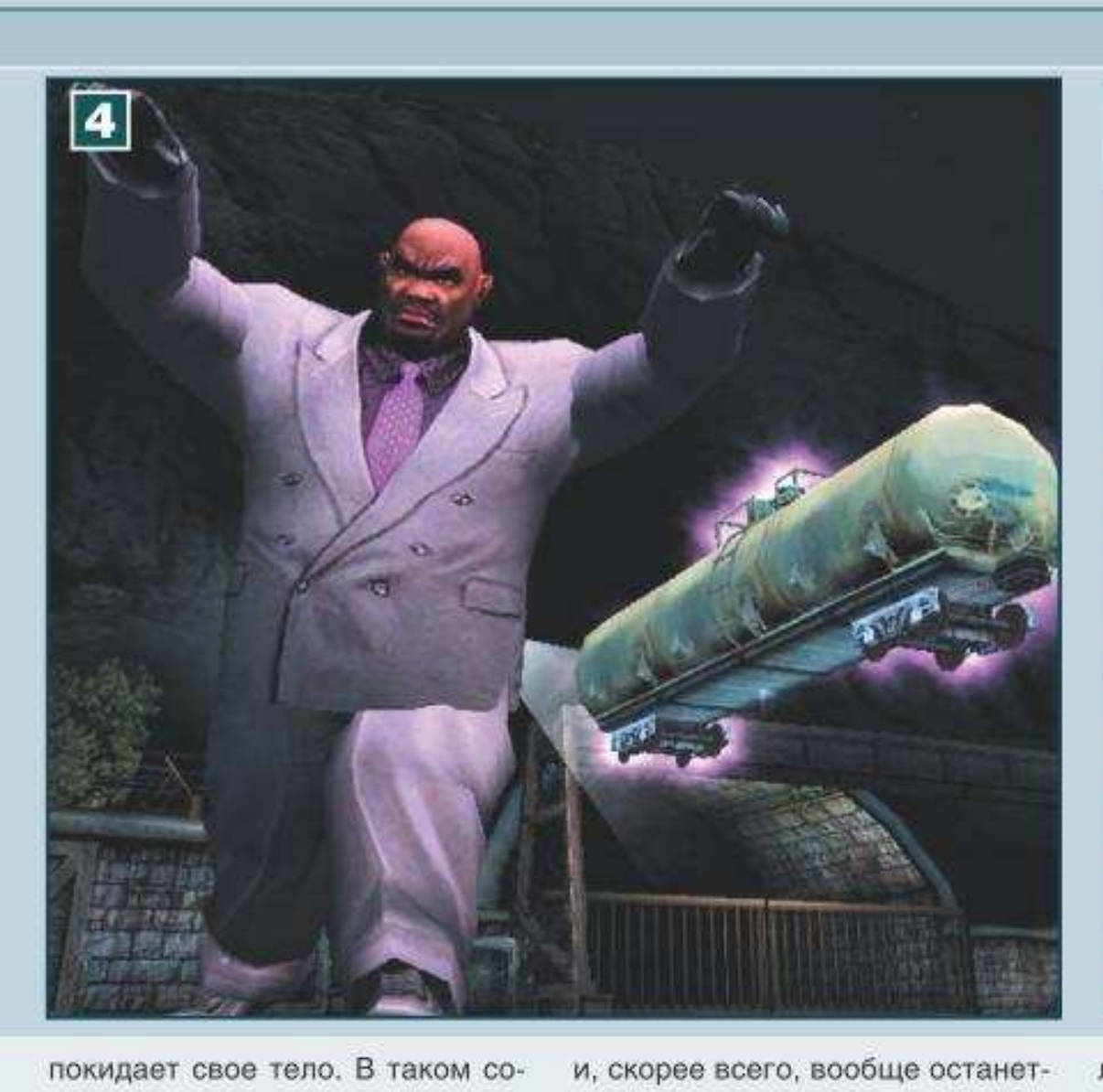
Спустя какое-то время, когда вы уже вволю наиграетесь с телекинезом, разработчики подкинут новую игрушку — удаленное видение. При «включении» этого пси-навыка Ник как бы превращается в невидимого призрака и

1 В этом месте разработчики дали маху: чтобы взобраться на крышу, нужно вселиться во вражеского снайпера и опустить лестницу. Однако если снайпера

2 Удаленное видение — пожалуй, единственный пси-навык, который практически не используется.

3 Подняв гада на воздух, действовать нужно крайне быстро: бойцы «Движения» продолжают отстреливаться даже в полете.

4 Лучший эпизод во всей игре: пуленепробиваемый афроафриканец, который умеет одним взмахом руки швырнуть целый вагон.



Все во благо игрока

Хотите верьте, хотите нет, но на самом деле разработчики не играют в игры. Или играют, но исключительно по работе, а не для удовольствия (исключения есть: та же **Blizzard**, где искренняя любовь к играм является обязательным условием для приема на работу). Поэтому во многих проектах так много несуразностей и очевидных ляпов, заметных любому игроку с первого же взгляда. Сколько раз говорили, что нельзя, нельзя, НЕЛЬЗЯ делать сохранения по чекпойнтам, и вот опять, пожалуйте: смерть в Psi-Ops отбрасывает игрока в самое начало определенной контрольной точки. Это и в обычных ситуациях вызывает глухое раздражение, а когда попадаются особо заковыристые места (например, эпизод, где нужно покинуть заминированную базу в течение нескольких минут), такая система натурально приводит в бешенство. Более того, в Psi-Ops нет и автоматического сохранения, так что если вы прозевали начало нового эпизода, начинать в случае смерти придется не с текущего, а с предыдущего сохраненного чекпойнта. Безобразие!

покидает свое тело. В таком состоянии можно без труда проникать за закрытие двери, выяснять секретные коды, количество охранников, их месторасположение и исходя из этого планировать свои дальнейшие действия. Штука, бесспорно, архиполезная, однако за всю игру ее удается применить лишь два или три раза, да то только в тех ситуациях, когда это было специально предусмотрено разработчиками. В остальных же случаях можно прекрасно обойтись и без него — тут, чай, не **Rainbow Six**, сориентироваться и принять правильное решение почти всегда успеваешь прямо во время боя. Другая пси-способность такого рода — просмотр ауры — позволяет распознавать противников, узнавших о вашем присутствии (у них аура красного цвета), и находить секретные проходы.

Через пару уровней игра преподносит еще один сюрприз: главный герой обретает способность на расстоянии проникать в мысли врагов и управлять их телами как своим собственным. Манипулирование чужим сознанием немилосердно жрет ману, но результат того стоит: захватив контроль над одним из неприятелей, можно без труда поубивать его коллег, а потом совершить самоубийство. Главный герой же при этом не только не потратит ни единого процента здоровья и ни одного патрона, но и, скорее всего, вообще останется никем не замеченным. В некоторых миссиях к тому же на этом пси-навыке завязаны отдельные головоломки. Есть, к примеру, дверь, открываемая нажатием двух кнопок. Вторая кнопка должна быть нажата в пределах пяти секунд после нажатия первой, так что добежать до нее не успеешь при любом раскладе. Делаем так: нажимаем первую кнопку, быстренько «перепрыгиваем» в инженера, который стоит в другом конце коридора, и буквально в последние доли секунды нажимаем вторую кнопку. Подобные задачки нельзя назвать изобретением **Midway** — такие вещи мы проделывали еще в пятилетней давности **Messiah**. Но его, увы, сегодня уже мало кто помнит.

Все эти пси-забавы быстро опустошают столбик с пси-энергией персонажа, поэтому иногда приходится ограничивать себя и переходить в режим строгой экономии. Ничего не поделаешь — если переусердствовать и истратить все запасы энергии, можно застрять намертво, и придется начинать повторное прохождение уже отутюженного уровня от ближайшего чекпойнта. Восстановить ее можно либо поглощением контейнеров с подозрительной голубоватой жидкостью, либо высасывая эту энергию из противников. Полезнее всего в этом плане живые люди, однако к ним очень трудно подобраться незамеченным (а подойти нужно практически вплотную). Во время экзекуции жертва, к которой приложился энергетический вампир, беспомощно болтается в воздухе и истошно орет, а завершается весь этот перформанс красочным взрывом головы подопытного.

■■■

Состряпав столь мощную игромеханику, разработчики, в принципе, имели полное право сделать все остальное в игре задней левой ногой и через то самое место. Но поди ж ты — не сделали. Интереснейший сюжет: предательство двойного агента, которое на самом деле и не предательство вовсе, незабываемые схватки с боссами: во время одного такого боя на голову главгерою сыплется, натурально, дождь из вагонов и цистерн. Умный AI: один товарищ, которого я треснул об стену, но не добил, преследовал меня через полкарты, взбираясь на лестницы и прыгая вслед за мной по ящикам. Изобретательные уровни: стараниями штатной иллюзионистки «Движения» Нику доведется побывать на воображаемом кладбище, где против него выступят души убитых им врагов. Все — если не на однозначную «пять», то как минимум на твердую «четверку».

Порицания заслуживают лишь позавчерашняя графика (игру оптимизировали не под Xbox, а под PlayStation 2), приставочная система сохранений (подробное живописание этой мерзости см. во врезке) и, самое главное, бьющая в глаза «блокбастерность». Psi-Ops слишком похожа на одноразовый голливудский боевик. Главгерой-гамадрил (вглядитесь-ка в его рожу — ну, чем не обезьяна?) лишен всякой харизмы и обаяния, он не произносит ни единого слова за пределами скриптовых сценок (мог бы хотя бы материться в случае тяжелых ранений). Получив нож в спину от одной подозрительной девицы, этот титан мысли тут же связывается с другой, даже не удосужившись проверить ее благонадежность. Главгады изъясняются поеденными молью штампами и клише («*Welcome to my world, Nick!*»), шевелят усами, сатанински хохочут и всем своим видом, каждой клеточкой тела демонстрируют гадско-злодейскую сущность (хотя внешне добрый и интеллигентный администратор Брин из Half-Life 2 выглядит куда большим мерзавцем).

Однако даже все вышеперечисленное вряд ли способно омрачить впечатление от игры. Действительно оригинальная идея и выверенный по логарифмической линейке геймплей делают Psi-Ops, пожалуй, одним из лучших экшенов последнего времени. ■

- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра с задатками гения, но выпущенная в сильно незавершенном виде... Однако ворох оригинальных идей и свежих решений превращают Psi-Ops в исключительно самобытный проект и один из лучших экшенов сезона.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

8.0

THE PUNISHER

Степан Чечулин

Жанр: Action ■ **Издатель:** THQ ■ **Издатель в России:** Game Factory Interactive, Руссобит-М ■ **Разработчик:** Volition ■ **Похожесть:** Max Payne, X-Men 2: Wolverine's Revenge ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Два CD

http://thq.com/punisher

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1000 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video

В последнее время у разработчиков игр появилась похвальная привычка делать по мотивам фильмов вполне себе приличные игры. Если в недавнем прошлом анонс очередной подобной игры не вызывал у геймера ничего, кроме печального вздоха, то сегодня, поверьте на слово, не грех заготовить к релизу бутылочку шампанского.

Недавно вышедший на широкие экраны фильм The Punisher (в отечественном прокате — «Каратель»), мягко говоря, не удался. Откровенно скучные сцены, слабый актерский состав, а также вялый финал сделали «Карателя» крайне посредственным зрелищем. Поэтому, разумеется, новость о том, что под крылом **THQ** господа из **Volition** делают игру с тем же названием, честно говоря, оптимизма не вызывала. Вполне понятно было желание состричь деньжат с публики, которая, по идее, находится под впечатлением от фильма и поэтому кинется скупать поделки «по мотивам», даже не задумываясь об их, поделках, качестве. И что же вы думаете? К вящей радости публики все пессимистические прогнозы не сбылись. Уж не знаю, какие шаманские заклинания зачитывали разработчики во время производства **The Punisher**, но в итоге у них получился натурально зубодробительный, жесткий экшен с, без преувеличения, шикарным геймплеем. Непонятно только, зачем звери-пиарщики THQ, раздавая сочные пресс-релизы, окрестили «Карателя» убийцей Макса нашего Пейна. The Punisher — игра, конечно, далеко не плохая, но до **Max Payne** ей, как, честное слово, пешком до Китая.

Закон и порядок

Прежде всего — маленькая сенсация. Игра The Punisher не имеет ничего общего с фильмом. То есть, собственно, кино как бы отдельно, а игру соорудили по комиксу (что за зверь такой, всенепременно читайте в нашем материале по соседству). Игре это явно пошло на пользу, но если вы жаждали увидеть унылую физиономию Томаса Джейна (который, собственно, сыграл Карателя) и услышать его не менее унылый голос, то, увы, попали не по адресу. То же относится и к сюжету. Если в кино мы наблюдали леденящую душу повесть о том, как «простой» полицейский Фрэнк Кастл стал Карателем, то в игрушке мы уже непосредственно сами всех караем направо и налево.

История вертится вокруг того, что наш герой рассказывает на допросе в полиции о том, как извел под корень окрестную преступность и почему для этого пришлось применить методы столь жестокие, что застенки гестапо и подвалы Лубянки хором отдыхают. А здешние уровни — это и есть как бы те самые воспоминания Карателя. Всего вам предстоит одолеть 15 миссий, что сделать будет весьма просто. Меж тем заранее советую положить на местный сюжет большой болт, ибо очередные бредни о борьбе осла с бобром и о всесильной русской мафии уже сидят где-то в районе печени и даже не достойны упоминания на этих страницах. Главное, что у вас в руках большая пушка, а значит, вы хороший, а все остальные — плохие, и вот их, плохих, и надо жестоко истреблять. Такая вот, понимаете ли, справедливость.

Покараю!

Геймплей The Punisher — это, пожалуй, то, чего лично я ждал с нетерпением. Признаться, настолько по-голливудски зрелищный экшен мне не встречался давно. Штука в том, что этот самый геймплей в The Punisher чертовски разнообразен. То есть, в принципе, задача каждого уровня проста как медный пятак — пройти из пункта А в пункт Б, замочив по дороге всех встречных-поперечных, — но выполнять эту задачу можно сотней разных способов. Никто не мешает вам просто стрелять из автоматов и пистолетов, но это неинтересно и быстро надоедает. Согласитесь, куда веселее выскочить перед носом ничего не подозревающего противника и мощным взмахом ножа перерезать ему глотку. Или же, ухватив лихого бандитос за шиворот, использовать его в качестве живого щита и уже под его защитой

1 Лучший способ выбить признание — свирепо размахивать перед носом бандита включенной дрелью.

2 Сцена, где Каратель выпрыгивает из гроба, как черт из табакерки и начинает расстреливать беззащитных гангстеров, — одна из самых зрелищных в игре.

3 Презумпция невиновности? Какая чушь! Главное, что у меня есть большой и острый нож.

4 Пока Каратель с энтузиазмом избивает одного бандита, второй отчаянно пытается спасти товарища, пустив пулю в лоб нашему герою. Наивный!

Рождение героя

История Карателя, воистину леденящая душу. Впрочем, как и истории большинства супергероев, которые были рождены на свет благодаря фантазии архаровцев из Marvel. Реальное имя Карателя — Фрэнк Кастл. Послужной список нашего героя, мягко говоря, впечатляет. Отслужив в рядах морской пехоты США и успев побывать в самых горячих точках мира (ну, типа Вьетнама и тому подобных), он возвращается в родной Нью-Йорк, где у него проживает любимая жена и подрастает не менее любимая дочурка. Однако планам Фрэнка о спокойной жизни было не суждено сбыться. Однажды его жена и дочь отправились на пикник в центральный городской парк и стали случайными свидетелями свирепой гангстерской разборки. Ну, знаете, это когда злобные дяди начинают аккурат в центре города палить друг в друга из пистолетов и даже из пулеметов. В общем, как это всегда и бывает, под горячую руку бандитос попала и семья Фрэнка, пав смертью храбрых под ураганным огнем мафии. Ясное дело, наш герой просто не мог оставить это безнаказанным, но не ограничился банальной местью обидчикам, а объявил кровавую вендетту всему мафиозному миру в целом. Видимо, слегка сбрендив от постигшего его горя, Кастл облачился в черную майку с нарисованным на ней жутким черепом, нацепил длинный плащ, обозвал себя Карателем и отправился, собственно, карать всех врагов мировой справедливости.

Первое явление Карателя народу состоялось аж в бородатом 1979 году, когда он дебютировал в комиксе, вы не поверите, про Человека-паука. Собственно говоря, поначалу паучок с маниакальной настойчивостью пытался призвать Карателя к порядку. Затем пути Спайдермена и Карателя чудесным образом разошлись и про гражданина в черном плаще стала выходить отдельная серия комиксов. Надо сказать, что и по сей день у «Карателя» достаточно много поклонников, а самого героя можно даже назвать культовым. Собственно говоря, об этом красноречиво и свидетельствуют недавно вышедший фильм и отрецензированная здесь игра.

1. Одна из первых обложек комикса про Карателя.
2. А вот таким Каратель стал спустя каких-то пару десятков лет.

истреблять врагов. Но это все так, цветочки. Коронный номер Карателя — изощренные пытки. В этом деле ему просто нет равных. Выбивая из захваченного противника признание в преступлениях, его можно зверски душить, со всей дури бить головой об пол, мутузить по корпусу, а также, приставив пистолет к виску, страшным голосом грозить расстрелом. Кроме того, на уровнях множество мест, где для пыток припасены подручные средства: провод высокого напряжения, печка крематория и так далее. От столь изуверских приемов злодеи стремительно теряют кураж и впадают в глубокую депрессию, так что если проводить допрос филигранно, то есть ненароком не прибить пытаемого, то вы рискуете получить всякую полезную информацию, а также узнать много нового из жизни Карателя. Вообще говоря, разработчикам можно позавидовать, ибо для того, чтобы насочинять столько видов пыток, нужно иметь не только тяжелое детство, но и бурную фантазию.

В то же время все эти забавы нужны не только, чтобы потешить злодейскую сущность, которая сидит в каждом из нас, но и для вполне прагматичной цели — заработать очки. Эти самые очки выдаются буквально за любые действия, но более всего — за результативные пытки, красивые убийства и разнообразие прохождения. То есть, если, скажем, вы весь уровень палите только из M16, то никто вас не одобрит. Оружие надо постоянно менять (благо здешний арсенал внушителен), а супостатов рекомендуется сначала пытать, а уж потом убивать. Соответственно, за очки вы можете купить всякие апгрейды и прокачать героя и так далее. Правда, надо сказать, что The Punisher — на удивление простая игра. То есть уровень сложности здесь рассчитан на очень маленьких детей, ибо здешние враги стреляют, как обкуренные анархисты, а наш подопечный настолько могуч, что его не берет даже прямое попадание из танка. В итоге пройти игру труда не составит, посему радует, что разработчики добавили кучу всяких бонусных режимов, благодаря которым время игры в The Punisher значительно увеличивается.

О графике на самом деле лучше умолчать, ибо игра — порт с консолей, а там уж по определению никаких графических откровений ждать не приходится. Детализация уровней слабая, анимация врагов и главгероя не впечатляет, а спецэффекты вроде всяких взрывов и выстрелов устарели года эдак на два.

■ ■ ■

Удивительно, но The Punisher — это яркий пример того, что в любой игре на первом месте все-таки должен стоять геймплей, а не дикие графические навороты. Вот и «Каратель», несмотря на посредственную графику, привлекает лихим и очень разнообразным геймплеем. Разумеется, The Punisher — это далеко не Max Payne: пройдя игру, вы забудете о ней навсегда, но гораздо важнее, что в процессе прохождения вы, поверьте, ни на миг не заскучаете. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

The Punisher, конечно же, не стал убийцей Max Payne, да, честное слово, и не особо пытался. При всей антикварности технологий и минимализме бюджета The Punisher цепляет лихим и чертовски разнообразным геймплеем, который чудесным образом спасает всю игру.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.0

АЛЬФА: АНТИТЕРРОР

Андрей Александров
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Тактическая стратегия ■ **Издатель:** Руссобит-М ■ **Разработчик:** МиСТ ленд — ЮГ ■ **Похожесть:** Серия Combat Mission ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть, hot seat ■ **Количество дисков:** Два CD

www.alfaantiterror.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Двадцать секунд. Что можно сделать за это время?

Можно прочесть один или два абзаца на любой странице нашего журнала. Можно дойти до кухни, обдумав по пути грядущее меню. Можно надеть на себя футболку и с удивлением обнаружить, что она вывернута на левую сторону. Можно набрать на телефонной трубке номер своей старой знакомой и даже выслушать пару длинных или коротких (здесь уж как повезет) гудков...

Двадцать секунд. Для жизни этого, разумеется, очень мало.

А еще за двадцать секунд можно попробовать организовать оборону двухэтажной школы, высящейся на окраине забытой чеченской деревушки. Снайпера на крышу, откуда он будет контролировать почти все поле брани. Двух бойцов на второй этаж, в угловые комнаты, — так они смогут «держать» все стороны света сразу. Еще троих ребят вниз — перехватывать тех смельчаков, что вздумают прорываться через парадный вход или окна. Кажется, даже вшестером мы здесь продержимся долго...

Но, к сожалению, даже самым толковым планам далеко не всегда суждено реализоваться. Снайпера достанут еще на лестнице — в спину, длинной, не оставляющей шансов очередью. Почти одновременно с ним погибнет боец, залегший у входа, — совсем случайно, от пули, которая не должна была попасть в него. Будут потери и на втором этаже: уже чужой снайпер убьет парнишку всего за пару секунд до того, как он достигнет своей позиции. Для оставшихся в живых начнется настоящий ад. Очереди пронзят окна, взрывы гранат зазвучат совсем рядом, заставляя бойцов вжиматься в грязный пол, а тебя — понимать, что все уже, в общем-то, кончено.

Двадцать секунд. Для смерти это так много...

«Столичная» жизнь

Москва. Город больших возможностей, столица нашей необъятной Родины. Место, где новые звезды на офицерских погонах зажигаются быстрее, чем на вечернем небе. Сюда стремятся многие, но попадают не все. Нашему герою повезло — в начале 80-х его, прозябавшего до сих пор на далекой погранзаставе, перевели в Москву. «Предо мною открывались голубые дали...» Впрочем, судьба — штука непредсказуемая. И вот «голубые дали» оборачиваются для **Александра Сергеева,** известного в радиоэфире под позывным «Белый-1», назначением в легендарную группу «А» — созданное всего несколько лет назад антитеррористическое спецподразделение КГБ. «Альфа», она, конечно же, тоже недалеко от Москвы, но с тем же результатом можно сказать и то, что она повсюду: в РСФСР, в братских республиках, в ближнем и дальнем, дружественном и не очень зарубежье. Сегодня ты любуешься Красной площадью, а завтра — нутром транспортного Ил-76, везущего тебя и твоих товарищей на очередное задание.

«Ильюшин», чьим нутром любовался «Белый-1», летел «за речку» — в Афганистан. Именно в этой стране в 1984 году пущенная «духом» граната пронзит борт возглавляющей колонну «бээмпешки» и ознаменует начало сюжета игры **«АЛЬФА: антитеррор»**.

Ну, а дальше... дальше настанет эра упомянутых выше двадцати секунд. Именно такими промежутками «расчерчена» жизнь всех обитателей «Альфы», в том числе и игрока. На двадцать секунд мы планируем действия своих бойцов и на двадцать же секунд становимся безучастными зрителями после команды «Go». Поначалу такой подход шокирует, ужасает и кажется форменным издевательством. Двадцать секунд — это, черт возьми, так много! За это время ситуация на поле боя меняется по нескольку раз: появляются ранее невидимые противники, кто-то из твоих бойцов залегает под плотным огнем, не добежав до места назначения, а маячивший на горе «дух» быстренько улепетывает за хребет, «обломав» снайпера. Ход за ходом казавшиеся такими красивыми и почти идеальными планы действий рушатся как карточный домик, а бой все больше превращается в какой-то непонятный ха-

1 Смерть кавказской национальности собирается подпалить наш бронетранспортер.

2 Расстрелянные колонны, выжженные деревушки — Чечня на дворе...

3 План того, как мы будем шпиговать свинцом врага. Чем-то напоминает кадры из «Звездных войн», не правда ли?

4 «Десантура» держит оборону. Да-да, есть в игре и несколько «отдельных» сценариев, посвященных другим родам войск.

ос. Ты же скрипишь зубами и материшь на чем свет стоит разработчиков, не предусмотревших возможности вмешаться в происходящее на экране безобразие. И только ведомые неприхотливым искусственным интеллектом пехотинцы, высыпавшие из ехавшего чуть впереди ГАЗ-66, организовывают оборону, отражают наскок врага и сами выдвигаются в горы, «дожимая» врага, а заодно показывая зазнавшемуся столичному спецназу, как надо воевать в этих недружелюбных горах.

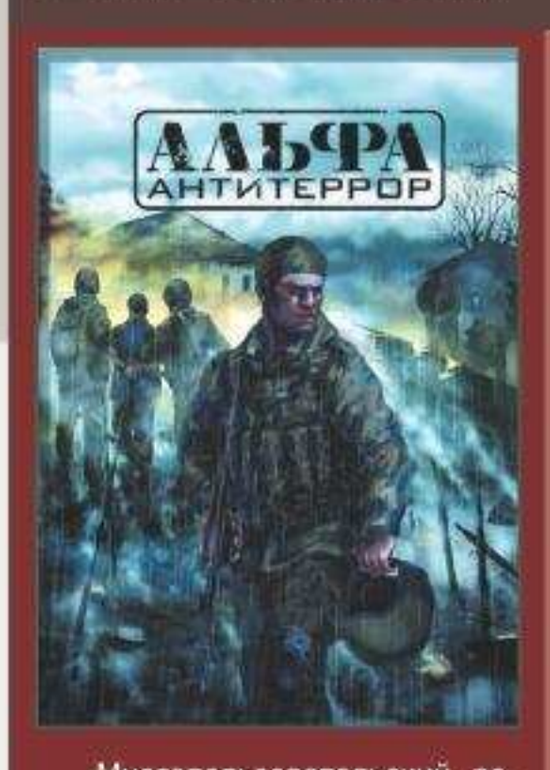
Со временем первый шок проходит, и ты понимаешь, что жить можно и в таких ужасных условиях. Ты учишься прогнозировать то, как будет развиваться ситуация в ближайшие двадцать секунд. Начинаешь использовать более гибкие тактики, позволяющие бойцам самостоятельно реагировать на изменившуюся ситуацию. Бой в глазах игрока «выглядит» как сетка разноцветных линий, описывающих действия бойцов, и с каждым новым уроком сетка эта будет становиться все гуще и гуще. Вот длинный и прямой как стрела красный росчерк — это приказ залегшему в траве снайперу поразить одного из троих моджахедов, ведущих пленных советских офицеров на расстрел. А вот короткая синяя линия, заканчивающаяся целым веером фиолетовых отрезков, — это все тот же снайпер, отстрелявшись, меняет позицию и проверяет места, откуда могут появиться новые противники. Тем временем из-за холмика, протянувшегося вдоль дороги, по которой идут моджахеды, выныривают две почти параллельные синие линии, обрывающиеся всего в нескольких метрах от «духов», — это двойка штурмовиков выдвигается из своего укрытия. Картина продолжает усложняться. Короткие зеленые отрезки — ребята приседают. Две красных линии, упирающиеся во врагов, — открывают огонь, каждый по своей цели. Еще две красных — переносят огонь на цели друг друга, дабы подстраховаться. И наконец, две фиолетовых, направленных в пару наиболее «опасных» точек карты, — распределяют секторы обстрела, дабы встретить во всеоружии подкрепление, которое, возможно, направится к врагу. Забавно, но по времени вся эта «геометрия» с запасом укладывается в двадцатисекундный промежуток.

Все, жмем «Go» — и хитрая игровая механика, разумеется, опять вносит свои коррективы. Снайпер, вместо того чтобы поразить указанную цель, неожиданно выдает билет к Аллаху двум «духам», гулявшим по окраине деревеньки на другом конце карты. Ошибка, между прочим, очень популярная: не проверен режим стрельбы, в котором находится искусственный интеллект бойца. В наиболее «свободном» режиме подчиненный самостоятельно выбирает цели, причем его мнение далеко не всегда сходится с мнением командира. Впрочем, в нашем случае аналогичный режим, включенный для штурмовиков, спасает всю ситуацию: ребята, расправившись со своим целями, быстренько исправляют и просчет снайпера.

Искусственный интеллект подчиненных в «Альфе» вообще занимает очень важное место. Ведь даже в самом грамотном плане невозможно предусмотреть все, что произойдет в ближайшие двадцать секунд, и поэтому в определенные моменты бойцам стоит давать некоторую свободу, дабы они самостоятельно смогли среагировать на обновившуюся ситуацию. Главное здесь — позаботиться о хороших позициях для них и правильно распределить секторы обстрела. Есть и места, где «свободу» бойцов приходится ограничивать, ведь самые инициативные из альфовцев могут в случае чего даже наплевать на приказы и самостоятельно изменить огневую позицию, увлекшись уничтожением приглянувшегося противника. Поэтому игроку постоянно приходится балансировать между собственными приказами и вольницей подчиненных.

Столь необычная для тактических игр боевая система, конечно, шокирует, но есть в ней два огромных плюса. Во-первых, она предъявляет к игроку совершенно новые требования, заставляет его действовать грамотно, аккуратно и мудро. Во-вторых, в «Альфе» мы действительно чувствуем себя *командиром* подразделения. Не богом, который контролирует почти каждый шаг своих полигональных рабов, а именно командиром, чьи способности заметно скромнее: дать общие указания подчиненным и надеяться, что все пройдет так, как задумывалось. Играть в «Альфу» при таком подходе, разумеется, слож-

Счастье на двоих



Многопользовательский режим в тактических играх — гость редкий, но очень желанный. Поэтому приятно, что «Альфа» поддерживает игру как по сети, так и в режиме hot seat (два игрока за одним компьютером). Боевая система для этих режимов практически аналогична той, что используется в однопользовательской кампании: игроки все так же раздают приказы на ближайшие два десятка секунд, после чего игра демонстрирует результаты и переходит к следующему ходу.

Забава, надо сказать, получилась презанятная. Тактик огромное количество: можно «уйти в оборону», попробовать захватить ключевые точки на карте или обмануть противника, выйдя, например, ему во фланг. Актуальным остается и умение предсказывать действия соперника — впрочем, сделать это в случае с живым игроком куда сложнее.

А вот чего нет в многопользовательском режиме игры, так это злобных террористов. Возможность играть за них убрали по просьбе консультантов из ФСБ, так что все поединки в многопользовательском режиме реализованы в виде совместных

Счастье на двоих

*Рассказывает **Виталий Шутов**, президент компании **«МиСТ ленд — ЮГ»**:*

«Странно, но я совершенно не помню того момента, когда мы начали делать «Альфу». Тогда время было «скомканное». У нас выходила игра **«Код доступа: РАЙ»**, был сумбур в отношениях с издателем, какие-то постоянные проблемы. Помню только, что хотелось игру. Настоящую, реалистичную, про спецназ. Без «соплей», без дурацких фантастических вплетений.

С самого начала было решено, что столь серьезный проект стоит делать, только заручившись поддержкой консультантов. Помню, как почти полгода мы пытались получить помощь через ветеранские организации МВД, но так ничего и не добились. А потом была знаменательная встреча с **Геннадием Зайцевым**, человеком, стоявшим у истоков группы «А», человеком, которого бойцы этого отряда ласково называют «папа». Встреча была недолгой, но на ней мы заручились поддержкой консультантов из **Центра Специального Назначения ФСБ** (куда, собственно, сейчас и входит «Альфа». — ***Прим. ред.***), и после этого понеслось...

Поначалу мы долго не могли определиться, о чем именно надо узнать. Вроде бы хотелось очень многого, но, как только приезжали в Центр, все вопросы быстро испарялись. К тому же, как выяснилось позже, про многие моменты надо было спрашивать конкретно. Сами «алфавиты» про них ничего не говорили просто потому, что для них эти вещи давно уже стали обыденными, привычными. Для нас же, людей с улицы, они были настоящими открытиями.

В конечном итоге мы разбили все общение «на пункты» и стали встречаться уже для того, чтобы общаться по конкретным темам. Мы заранее звонили в Центр, говорили, что нам интересно, нам отвечали, когда приехать, и выделяли действующего специалиста, который разбирается в нужной области.

Например, одна из встреч была с сапером, который рассказал много интересного про мины и растяжки, продемонстрировал, как они ставятся и как снимаются. Очень долго мы обсуждали тактику боевиков, их поведение, психологические портреты и т. д.

В определенный момент проблемы начались снова: получалось, что материала вроде набрали, и много, но как применить — не понимаем. Тогда мы стали собирать информацию по конкретным операциям, воспоминания, обрывки историй. И уже исходя из этих данных возникали вопросы, которые мы тут же задавали и получали однозначные ответы.

Так, например, из игры исчезли ножи, просто потому, что ни один человек не смог вспомнить ни одного случая реального их применения в бою. Убрали мы и возможность подбирать оружие с трупов. Как оказалось, никто никогда не будет стрелять из трофейного автомата по той причине, что это запрещено.

Вообще, консультации по оружию были, пожалуй, самыми интересными. Так, на вопрос, какое обычно оружие применяется, мы получили следующий ответ: «Все». На просьбу же продемонстрировать, что значит «все», со склада был принесен картонный ящик, из которого на пол высыпали груду пистолетов и пистолетов-пулеметов самых различных моделей из самых разных стран.

Сотрудники Центра предоставили нам огромное количество графических материалов, например уникальные снимки различных объектов в Чечне. Сказать, что эти материалы нам помогли, — это не сказать ничего, из них игра была буквально создана.

Были в работе, правда, и некоторые ограничения. Например, в финальную версию игры попало несколько меньше миссий, чем планировалось изначально. Так, мы очень хотели сделать штурм самолета Ил-62. Получить необходимые для этого чертежи самолета и планы «альфовской» площадки в Шереметьево особого труда не составило, а вот дальше уже начались проблемы. По причине секретности нас попросили убрать почти все точки проникновения в самолет, оставив игроку только возможность штурмовать через трап. Это нам не подходило, и поэтому на миссии пришлось поставить крест.

А еще мне очень жалко уникальных видеоматериалов, которые не попали в игру из-за все той же секретности...»

нее, чем в большинство других тактических игр, но поверьте — люди, командующие настоящими подразделениями, поставлены в еще более жестокие условия.

Долгая дорога вперед

События в «Альфе» раскручиваются с огромной скоростью. Заканчивается короткая афганская кампания. Войска выводят, СССР рассыпается на горстку отдельных государств, которые тут же начинают грызться между собой, в большинстве случаев — по глупости. В 1994 году «Белому-1» еще раз предстоит пересечь реку — теперь это будет Терек, за которым прошли самые жестокие бои первой чеченской...

Кусочек «Альфы», находящийся под нашим командованием, к этому времени заматереет, разрастется. К трем бойцам, с которыми мы начинаем игру, после завершения каждой миссии будут присоединяться новые — если играть без потерь, то в Чечню можно войти уже с двумя полноценными «четверками». Проходя миссию за миссией, отмечаешь, как тщательно в «Альфе» выведены характеры отдельных бойцов: один очень инициативен, другой — осторожен, третий — исполнителен. Учитывать эти моменты при планировании операции весьма важно, причем самый смак здесь в том, что особенности ребят узнаются не из скупых досье, а в боях.

Помимо новых бойцов будут и другие подарки: каждый наш успех, каждую нашу победу игра обязательно вознаградит некоторым количеством командных очков. Потратить эти очки можно, например, на совершенствование бойцов. Каждый наш подчиненный, как и полагается, обладает целым набором характеристик. Подвижные и выносливые быстрее и дальше бегают. Меткие лучше стреляют. Ну, а дядька с задранным ввысь параметром «маскировка» сможет незаметно подкрасться к другому дядьке, дабы навалять ему со сверхблизкого расстояния. Система «прокачки» выглядит весьма необычно. Например, «заплатив» некоторое количество очков, можно отправить бойцов тренироваться. Стрельбище, марш-бросок — все это только пойдет на пользу борцам с терроризмом. Прихлобученная на грудь медаль или новое звание после обмывки в ближайшем кабаке также начинают самым положительным образом влиять на способности того или иного бойца. Беда здесь только одна: ассортимент очень богат, а «денег», как всегда, не хватает.

К тому же командные очки предстоит тратить еще и на оружие с экипировкой. Перевод подразделения на самообеспечение дает о себе знать: за каждый «калашников» приходится платить. А потратиться здесь есть на что — винтовки снайперские, отечественные и заморские, пистолеты бесшумные, автоматы, гранатометы подствольные и противотанковые, бронежилеты, каски и маскхалаты. С каждым шагом по кампании ассортимент растет все больше, а глаза разбегаются все дальше. Вариантов развития отряда — великое множество. Можно вложиться в «прокачку» и отправиться на задание с простеньким оружием. Можно выделить из подчиненных пару «форвардов» и инвестировать почти все имеющиеся в кооперативе средства в их развитие и экипировку. Впрочем, никто не запрещает вам поступать иначе.

Возвращаясь к оружию, стоит отметить и еще один немаловажный момент — очень реалистичную реализацию. Поклонники тактических игр наверняка будут шокированы «честной» дальностью действия местных стволов — даже с АКМ можно вести бой с противником, который находится на другом конце карты. Добавьте сюда потрясающую меткость наших подчиненных и врагов, а также то, что на прекращение жизни почти любого вояки в «Альфе» уходит всего одна-две пули, — и вы поймете, почему перестрелки в этой игре так коротки и жестоки.

Вгрызаясь в землю

Разумеется, Чечня рано или поздно останется в прошлом. Да и «неназванная страна на Ближнем востоке» промелькнет мимо нас всего одной короткой миссией. В последний раз из колонок прозвучит саркастический голос «Белого-1», сопровождающий короткие ролики-вставки... Странно, но за все время игры в «Альфе» нам почти не повстречается классических антитеррористических миссий вроде освобождения захваченного злодеями лайнера. Вместо этого мы будем сопровождать колонны, гнаться за «духами», с боями прорываться из пылающего Грозного. А если и придется освобождать заложников, то здесь же, посреди этих двух войн.

С точки зрения достоверности претензий к игре тут нет никаких. «Алфавиты» действительно были в Афганистане. Постоянно находятся они и в Чечне. Пусть это почти не афишируется, но в горячих точках бойцы нашего великого спецподразделения просто делают свою повседневную работу. Поэтому практически все игровые события имеют под собой реальную почву.

И все-таки — почему? Ответ на этот вопрос может быть всего лишь один: игра *потрясающе сложна* даже «в поле». (Впрочем, нет. **Виталий Шутов**, президент всея «Мистленда», имеет на этот счет свою точку зрения, которой и делится во врезке.) Почти каждая миссия здесь — это настоящий ребус, над которым порой приходится сидеть не один день. Ну а в случае с освобождением заложников сложность могла бы подскочить до практически непроходимого уровня. Впрочем, неприятный осадок остается и после этого объяснения.

Можно поругать «Альфу» и за некоторые другие моменты. Хочется, например, более богатого арсенала приказов — вплоть до возможности игнорировать определенных противников. Не помешало бы «подкрутить» искусственный интеллект — он и сейчас умеет очень многое, но действует чуточку лениво. Можно поработать и над графическим движком. Сама картинка очень неплоха, но вот, например, камера просто невыносима. Наконец, в столь сложном проекте очень не хватает возможности сохранения в процессе выполнения задания — знаете, как обидно, когда из-за глупой ошибки запарывается миссия, над которой ты корпел полтора часа?

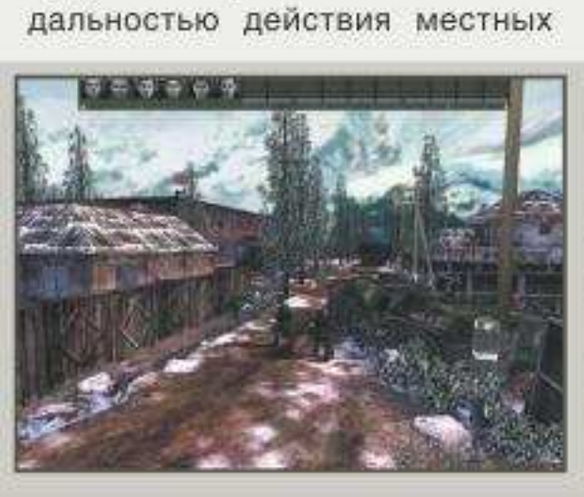
Впрочем, открою маленький секрет: уже в этом году разработчиками запланировано несколько дополнений, которые добавят в игру много чего нового. Вполне возможно, что и вышеперечисленные недостатки будут исправлены.

■ ■ ■

И наконец, последний штрих. «Альфа» показывает войну жестоко, но честно. К бойцам здесь начинаешь относиться как к живым товарищам, что придает игре особый смак. Ну, а в происходящее на экране веришь уже с первой минуты. Лично я еще не видел игры, где война была бы столь *реальна*.

И это подкупает, знаете ли.

P.S. А еще в игре есть настоящий русский мат. Мощный и ядреный. И как ни странно, он здесь очень к месту. ■



- [x] РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [x] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [ ] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Одна из самых необычных, сложных и интересных тактических стратегий этого года. И, что очень приятно, — про наши войны и про наших солдат.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

8.5

ДЕНЬ ПОБЕДЫ 2

Константин Чудинов
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Глобальная стратегия ■ **Издатель:** Deep Silver ■ **Издатель в России:** 1С, snowball.ru ■ **Разработчик:** Paradox Entertainment ■ **Похожесть:** Европа II, Виктория, День Победы ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Два CD

www.paradoxplaza.com/heartsofiron2.asp

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 450 MHz, 128 Mb, 4 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 800 MHz 512 Mb, 8 Mb Video

Удивительный случай, друзья! Впервые за последние несколько лет при словах «и вот перед нами еще одна игра по мотивам Второй мировой» к горлу не подкатывает противный ком тошноты. В случае с разработанной шведской компанией **Paradox Entertainment** игрой **Hearts of Iron 2** все обстоит совсем по-другому. Да, концептуальная основа все та же, но обвинять создателей **«Дня Победы 2»** в приверженности штампам так же неумно, как, например, поносить баталистов за постоянную эксплуатацию военной тематики...

Кадры несбывшегося

Вторая мировая в понимании сотрудников Paradox Entertainment оказывается куда шире, чем пляжи Нормандии, Курская дуга и другие достопримечательные места боевой славы. Конфликт *этой* Второй мировой творится на огромной территории, раскинувшейся чуть ли не от туземного Китая и до Соединенных, куда уж без них, Штатов Америки. Причем игроку дозволяется встать у руля практически любого государства (кроме, разве что, сущей мелочи вроде княжества Люксембург), которое так или иначе расположено в пределах оного ареала.

Тогдашняя реальность встречает нас донельзя хмуро и одновременно со звериным оскалом — пожалуй, никто не воссоздавал атмосферу эпохи настолько правдоподобно. Колорит великолепен: миниатюрные фигурки солдат и модели танков с символикой, гремящие в наушниках немецкие гимны, крики погибающих солдат, взрывы многотонных бомб... Конечно, на экране в это время не происходит ничего ужасного — фишки, плашки и разграфленная карта мира. Однако в плане атмосферы «День Победы 2» чем-то напоминает документальный фильм. Вроде бы и наукообразно, серьезно, что называется, «с подходом», но в тот же момент и пугающе реалистично.

Однако вернемся к геймплею. Основная концепция практически не изменилась по сравнению с первой частью. Как и прежде, смутьяна, активно и бездумно машущего кулаками перед носом у соседей, утихомирят почти мгновенно и с королевской элегантностью. Если же повезет и у врагов не хватит сил, то государство запросто может рухнуть само, в трудной борьбе с партизанским движением на оккупированных территориях...

Впечатляет и внимание разработчиков к мелким деталям. Посмотрите, например, на список отдельных миссий: тут вам не только Зимняя кампания 1940-41 гг. и легендарная «Барбаросса», но и мало кому известная операция «Закат», во время которой Красная Армия освобождала Северную Корею. Очень оригинальными вышли альтернативные концовки миссий — когда немцы откидывают союзников или когда СССР с ходу прорывает линию Маннергейма.

Свои радости приносит и боевая система. Вот, например, оцените обилие выходов из различных сложных игровых ситуаций. Год 1944, союзники высаживаются в Нормандии, сравнительно быстро занимают север Франции и выкидывают гитлеровских прихвостней из Парижа. И надо бы, наверное, уже радоваться скорой победе, но вот беда — играем мы в этот раз за немцев. Караул? Капут? Полный капитулирен? А вот и нет! Для начала можно прикинуть, что оппоненты вряд ли долго протянут без сухпайка, патронов и свежих портянок. Снабжение же воюющей армии ведется исключительно по морю. И вот Кригсмарине (для тех, кто спал на уроках истории, напоминаем, что так называется немецкий военный флот), совершив небывалый по наглости ход, начинает обстреливать побережье, а через несколько ходов танковые армии под грохот взрывов устремляются к Бретани, оставляя в гигантском «котле» неудачливый десант. А ведь можно охотиться на конвои с помощью подводных лодок, бомбить их с воздуха, топить огнем с линкоров... Или отказаться от этой идеи, занявшись дезорганизацией транспортной сети уже на континенте... Или...

Больше всего, по сравнению с первой частью, изменилась,

1 Вот как оно бывает: исполнение плана «Барбаросса». Вас когда-нибудь обухом по голове били? Тогда вы знаете, о чем я.

2 «С отрядом флотским товарищ Троцкий нас поведет в последний бой, в последний бой!»

3 Успеем захватить Южную Корею до союзников? А? Пожалуй, черт с ними, с партизанистыми азиатами. Пусть прозябают в демократии.

4 Суровые японские ученые за умеренную плату помогут сделать харакири, в случае сопротивления клиента цена выше. Предоплата.

Шахматисты, не стратеги

Официальный издатель **«Дня Победы 2»** в России, студия **snowball.ru**, помимо славной переводческой деятельности не так давно занялась собственным проектом, известным публике под рабочим названием **«Герои»**. По словам разработчиков, их игра чем-то похожа на творения Paradox Entertainment, но при этом значительно ближе к игрокам. Например, помимо многочасовых баталий в игре найдется место и коротеньким партиям «на час» с четкими целями. Масштабные сражения здесь стоят рядом с маленькими схватками на небольших картах. Ролевая система будет улучшена, искусственному интеллекту вправят мозги, а тематика Второй мировой отправится на свалку, и действие игры развернется в далеком XI веке. Так что готовьтесь в лице Изяслава бороться с развалом Руси в то же самое время, когда Константин X будет защищать Византию. И никакой вам «Барбароссы», поняли?!

пожалуй, наука. Раньше будни технической интеллигенции отличались исключительной занудностью: невероятное, непредставимое, непозволительное количество исследований заставляло сидеть над «научными экранами» чуть ли не дольше, чем над стратегической картой. И хорошо бы по делу! Так нет, львиную долю времени занимали беспорядочные блуждания по вкладкам в поисках той только что изобретенной штукенции с невнятным названием. Зачем? В целях выяснить, не разрешили ли исследовать нечто очень-очень полезное. Бред!

Теперь же все стало намного проще и понятнее. Есть исследовательские команды, с навыками и талантами. Есть проекты, успешное и своевременное завершение которых целиком и полностью зависит от профессионализма исследователей, и, наконец, есть историческая дата изобретения. Так что если вдруг побежать впереди паровоза и попробовать изобрести атомную бомбу к 1941 году — включат аварийный тормоз и значительно понизят скорость наших научных изысканий. Плюс еще одно ограничение: одновременно можно исследовать не более пяти проектов.

Параноика на мостик

К сожалению, далеко не со всеми трудностями первой части шведы справились так изящно, как с наукой. Мало того, вдобавок к старым в «Дне Победы 2» появились и новые болячки. Возьмем, например, автоназначение полководцев. Вещь в хозяйстве, конечно же, полезная — уже через пять лет после начала игры армии ведущих государств вырастают до столь огромных размеров, что управляться с ними, мягко говоря, затруднительно (к сведению: среднестатистический генерал командует тремя дивизиями, а в «Дне Победы» у нас только сухопутные силы зашкаливают за пять сотен оных дивизий).

В первой части кадровый вопрос решался так: игрок с самого начала ставил игру на «паузу» и, бурча сквозь зубы нечто похожее на сленг водителей маршруток, часа два назначал на командные должности подходящих командиров. Что же сделали разработчики, чтобы облегчить нашу участь на этот раз? Изобрели довольно странный автомат-«назначатель», не способный толком разобраться в боевой ситуации и ссылающий лучших офицеров в гарнизоны за тысячу километров от фронта. Результат его действий — все та же «пауза» и все то же мельтешение мышкой. Только теперь еще и приходится отыскивать разогнанные искусственным интеллектом таланты и водворять их обратно на передовую. Впрочем, «назначатель» можно и отключить.

Другой серьезный камень в огород — справочно-исторические материалы. Конечно, для нас не секрет, что «День Победы» завоевал достаточно широкую популярность на Западе, но... Но зачем разработчики внезапно начали выставлять оценки историческим деятелям (а этим глобальные стратегии от Paradox Entertainment не грешили и, как мы надеялись, грешить никогда не будут) — большой секрет. Посудите сами, зачем красочно расписывать, какой Сталин шизоидальный параноик? Право, для исторической реконструкции от этого нет совершенно никакой пользы. Потом, постоянно подчеркивается исключительная роль союзников в разгроме фашистской Германии и освобождении цивилизованного мира от гнета тоталитаризма. К событиям XX века можно относиться как угодно, однако мое сугубо личное убеждение очень просто: никогда не надо выпускать на свободу ура-патриотизм... Впрочем, та версия игры, по который пишется эта рецензия, была выпущена, что называется, «для мирового рынка». В России же «День Победы 2» будет локализована стараниями компании snowball.ru, так что надеемся, что сноуболловские толмачи подойдут к вопросу написания исторических справок более беспристрастно.

Ну и, наконец, последней в списке у нас идет и вовсе банальная проблема, свойственная не столько историческим варгеймам, сколько высокотехнологическим блокбастерам вроде **DOOM III** и **Half-Life 2.** Указывая рекомендуемые системные требования, разработчики что-то не рассчитали, так что даже на компьютерах, чья конфигурация намного лучше указанной, «День Победы 2» безбожно тормозит. Когда в мирное время приходится бездумно глядеть на карту минут пять, прежде чем хоть что-нибудь соизволит случиться... Нехорошо это все. Одна отрада — для ведения военных действий, с их полководческой катавасией, скорости у игры вполне приемлемые.

■■■

И все же. Вторую часть «Дня победы» поклонники ожидали с трепетом. Одни боялись, что разработчики не смогут повторить успех первой серии и банально повырезают из сиквела весь его, так сказать, хардкор («А вдруг выйдет попса?», «Упростят, упростят все к чертовой матери!»). Другие, в отличие от своих мнительных коллег, спокойно и деловито мучили официальных лиц, выясняя детали и надеясь на чудо.

И... да. Чуда не вышло. Да и, собственно, а оно было нужно? Получилась качественная, инновационная, интересная, реалистичная игра. Однако авторам так и не удалось справиться с тем незаметным барьером, что издавна отделял глобальные стратегии Paradox от широких народных масс. Да, мы с полной уверенностью снимаем галочку из графы «легко освоить» — «День Победы 2», как ни крути, игра с очень и очень суровым характером. Зато если вы вдруг найдете время и (что важнее) желание разобраться во всех ее хитростях и тонкостях, то — поверьте нам на слово — получите в свое полное распоряжение одну из лучших «серьезных» стратегических игр нескольких последних лет. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☐ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Главная «умная стратегическая игра современности». Наши самые горячие рекомендации всем любителям истории, а также тем, кто готов до посинения спорить о том, «что бы произошло, если бы СССР вступил в войну в 1939 году». Поиграйте — узнаете.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.5
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.5

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

8.5

Сделано с умом

Йоким Берквист и Йохан Андерссон — отцы и родоначальники «Дня Победы».

Сергей Орловский (snowball.ru) и Йоким Берквист (Paradox) за обсуждением трудностей перевода словосочетания Hearts of Iron на русский язык.

При виде военной стратегической карты (пусть и в формате «Дня Победы») в Йокиме просыпается кадровый офицер.

Вид на Стокгольм из окон Paradox Plaza. На фоне таких вот идиллических пейзажей и куются главные варгейм-блокбастеры современности.

Швеция, друзья, — это не только стенка, стол, семья, викинги и Карлсон. Это еще и родина одной из самых успешных игродельческих компаний, которые специализируются на умных варгеймах. Родина **Paradox Entertainment**. Этой зимой нам, сотрудникам «Игромании», благодаря помощи наших друзей из компании **snowball.ru** посчастливилось стать свидетелями европейской презентации нового творения неугомонных шведов — второй части небезызвестного **«Дня Победы»**. Одновременно со всем цивилизованным миром нам удалось собственноручно пощупать непосредственно за вымя сиквел одного из самых успешных варгеймов в мировой истории. Задолго до начала официальных продаж «День Победы 2» попал в руки матерых экспертов «Игромании», и у нас появилась куча времени на то, чтобы досконально разобраться во всей игровой механике. Результат этого разбора вы можете посмотреть в рецензии на предыдущих страницах, а также в самых ближайших выпусках нашего журнала-побратима **«Лучшие компьютерные игры»**.

Ну, а что же касается собственно Paradox Entertainment, то, конечно же, мы никак не могли упустить возможность лично пообщаться с отцами Europa Universalis, «Виктории», «Крестоносцев» и, конечно же, «Дня Победы». Поэтому, улучив во время презентации удобный момент, ваши корреспонденты вытащили из толпы разработчиков джентльмена с лицом самого главного эксперта и задали ему несколько важных, а местами даже животрепещущих, вопросов...

«Игромания» [И]: Итак, для начала расскажите вкратце о вас и вашей компании.

Йоким Берквист [ЙБ]: Меня зовут Йоким Берквист, в Paradox я с 2000 года числюсь в должности игрового дизайнера и до сегодняшнего дня уже успел поработать над восемью различными игровыми тайтлами. Вообще, играми я стал заниматься с тех пор, как отправился в запас, а до этого успел побыть кадровым офицером (бронетехника и вездеходы, сынок), а также стать дипломированным военным историком и политологом.

Что же касается самой Paradox, то по всем меркам нас можно отнести к, что называется, узкоспециализированной компании, которая в большинстве своем занимается детализированными историческими военными играми. Основной костяк нашей девелоперской команды — девять человек. Да-да, всего девять. Всего же в Paradox, со всеми нашими маркетинговыми, рекламными и прочими отделами, наберется от силы пятнадцать. Семейный, можно сказать, бизнес.

[И]: Знаете, слово Paradox и слова «исторический варгейм» в последнее время стали для нас синонимами. Ну почему же, в конце концов, варгеймы?!

[ЙБ]: А разве непонятно? Это наши корни, наше все. Мы, знаете ли, в большинстве своем — большие фанаты истории, а в особенности — исторических варгеймов. Не все, конечно, но старшие товарищи всячески прививают младшим любовь к истории и всему, что с ней связано.

[И]: Раз уж мы заговорили об истории... Скажите, у вас не было планов когда-нибудь создать игру во вселенной «альтернативной истории» или, того хлеще, научно-фантастический варгейм?

[ЙБ]: Знаете, я считаю, что люди должны делать то, что у них получается лучше всего. У нас вот лучше всего получаются исторические варгеймы, да и вообще на фига, простите, козе баян? Конечно, я не исключаю того, что в ближайшем будущем мы можем попробовать интегрировать в наши проекты некие «альтернативные» элементы, но загадывать я бы не стал.

[И]: Большинство знаменитых хардкорных стратегий были созданы на основе не менее знаменитых настольных игр (простой пример — Sid Meyer's Civilization). А как насчет «Дня Победы» или, например, Europa Universalis?

[ЙБ]: Что ж, процесс глобального исхода настольных игр на компьютеры вполне закономерен. Настольную «Цивилизацию» придумал Франсис Трешам, а компьютерную «адаптацию» — небезызвестный Сид Мейер. Та же Europa Universalis базируется на одноименной настольной игре за авторством талантливейшего французского дизайнера Филлипа Тибо. Однако нужно учитывать, что разница между той же настольной «Цивилизацией» и игрой Мейера крайне велика. То же самое можно сказать и о «Европе». Когда мы только начали работу над Europa Universalis, то сразу же поняли, что ни в коем случае нельзя переносить настольный варгейм на компьютеры, что называется, «один в один». Могу сказать, что помимо «Европы» мы видели и другие настольные игры, посвященные тому же историческому периоду. Мы смотрели, изучали, экспериментировали. Мы не бездумно копировали, нет — мы долго и упорно работали с материалом. Именно поэтому я могу сказать, что при создании своих игр мы в наименьшей степени подвергаемся «влиянию» их всевозможных настольных аналогов.

[И]: Давайте поговорим о «Дне Победы 2». Почему вы решили взяться за производство сиквела?

[ЙБ]: Во-первых, потому что оригинальный «День Победы», что называется, попал в десятку. По всему миру было продано 175 тысяч копий игры, и даже сегодня, спустя два года с момента выхода, мы продолжаем получать письма от фанатов и просто людей, которым нравятся умные игры. Ну, а во-вторых, было попросту невозможно воплотить все наши задумки в рамках одной игры. Концепцию «Дня Победы» можно улучшать и полировать очень и очень долго, так что сиквел был практически неизбежен.

[И]: А вот еще один наболевший вопрос — о реализме. Что вы думаете по поводу, например, более реалистичной боевой системы в ваших играх? Например, в том же «Дне Победы» мы могли создавать столько генералов, сколько захотим...

[ЙБ]: А это что, скажете, нереалистично? В военной иерархии, друзья, отдает приказы старший по званию, так? А вот теперь возьмите ради примера Красную Армию. В то время в советских войсках простые лейтенанты могли командовать целыми батальонами. Почему? Чувствовался резкий дефицит офицерских кадров. С другой стороны, в те же годы абсолютно некомпетентные люди иногда руководили огромным количеством людей, в то время как реальная власть над солдатами оставалась в руках «неформальных лидеров» — для простоты можете называть их хоть «генералами».

Однако, возвращаясь к вашему вопросу, мы не пытаемся сосредоточиться на том, чтобы сделать нашу игру более «реалистичной», в смысле сделать ее «более достоверным симулятором реальности». Подобные шаги обязательно приведут к тотальному микроменеджменту всего и вся, а у нас, не забывайте, все-таки игра! А в игру нужно *играть*, а еще было бы неплохо и получать от всего этого удовольствие. С другой стороны, мы, конечно, любыми способами стараемся привнести в игры некие «элементы реализма», но делаем подобные шаги крайне осторожно. Любые эксперименты с реализмом не должны быть в ущерб простоте геймплея.

[И]: Планируете ли в дальнейшем развивать тематику WWII-игр?

[ЙБ]: Лично я крайне на это надеюсь. Но это я, понимаете? А я — это еще далеко не весь Paradox. Подождите немного — и все узнаете.

[И]: Ну, и последний вопрос: почему в английской версии «Дня Победы 2» вы называете Лаврентия Берию «the prince of terror»?

[ЙБ]: Черт! Вы, русские, что, все сговорились насчет этого вопроса? No comments!..

Интервью провел: ***Александр Кузьменко***

Редакция ***«Игромании»*** *благодарит компании* ***1С***, ***snowball.ru***, *а также лично* ***Павла Нечаева*** *за помощь в организации поездки в Стокгольм.*

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

Рауль Дюк
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.BU

Жанр: Стратегия ■ **Издатель:** Ubisoft ■ **Разработчик:** Blue Byte ■ **Издатель в России:** Новый Диск ■ **Похожесть:** Spellforce ■ **Мультиплеер:** Интернет ■ **Количество дисков:** Два CD

www.thesettlers.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 128 Mb, 64Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 256 Mb Video

Глобализация — это, наверное, все-таки плохо. Всеобщая стандартизация — вот поверьте — уж точно не доведет до добра. Так же как и всякая завалящая пельменная или точка по торговле беляшами пытается стать похожей на «Макдоналдс», в нашей с вами индустрии каждая (и порой отнюдь не завалящая) RTS пытается стать похожей на «Варкрафт»...

Потемкинские деревни

В чем, собственно, дело. Если вы, друзья, слышите о The Settlers не первый раз, то советую перед прочтением следующего предложения вооружиться валокардином. Итак, разработчики отнюдь не случайно убрали цифру V из названия очередной части сериала — Heritage of Kings по большому счету не имеет со всеми предыдущими The Settlers *ничего* общего. Это больше не игра о маленьких человечках, которые возделывают пашни, охотятся на оленей, взращивают свиней, высаживают лесопосадки и ведут обширное натуральное хозяйство. Это, черт побери, «Варкрафт»!..

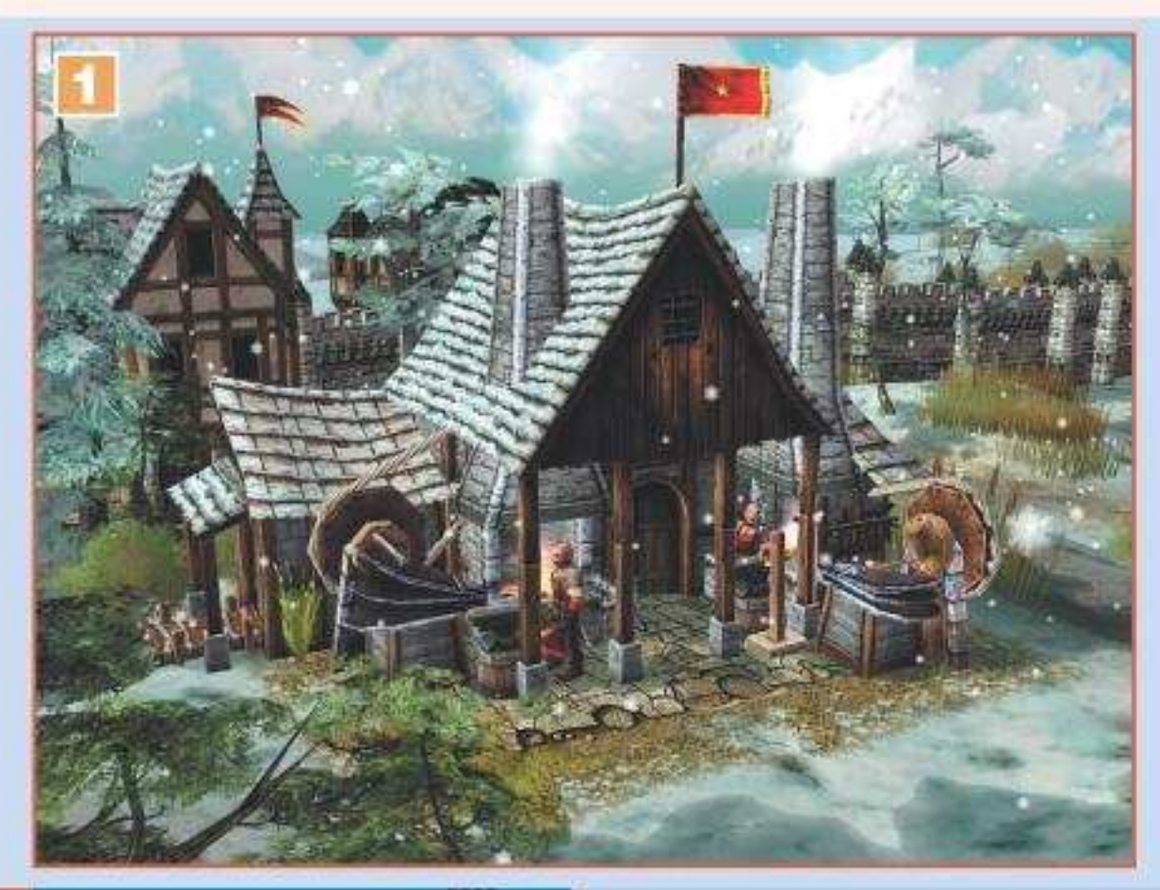
А тем временем у сериала **The Settlers**, друзья, в родовых грамотах записаны такие именитые предки, что, по-хорошему, иному «Варкрафту» стоит почтенно отойти в сторону. Одиннадцать лет истории, пять игр (не считая аддонов и коллекционных изданий), миллионы поклонников, огромная армия преданных фанатов... и после этого взять и сделать из бренда простую RTS?!

В общем, давайте разбираться, почему так получилось. Итак, как у нас раньше выглядело, скажем, производство. Чтобы, например, просто снабдить народ хлебом, нужно было: а) построить ферму, в которой поселялся крестьянин и сеял зерно; б) снабдить крестьянина орудием труда — косой (а чтобы получить косу, нужно было предварительно построить шахту по добыче руды и шахту по добыче угля, потом построить домну для переплавки руды и угля в металл и, наконец, соорудить кузницу, для того чтобы эту треклятую косу, собственно, выковать); далее: в) подождать, когда крестьянин соберет урожай; г) построить мельницу, куда рабочие принесут мешки с зерном; д) посмотреть, как на мельнице перемелется зерно в муку; е) построить пекарню; ж) построить колодец; з) заставить рабочих принести муку и воду в пекарню; наконец, и) наблюдать, как в пекарне испекут хлеб. К чему такой долгий рассказ? А к тому, что в новых The Settlers процесс выглядит так: а) строим ферму, б) ее иногда навещают крестьяне, чтобы получить уже готовый сухпаек.

И подобные упрощения в Heritage of Kings — буквально на каждом шагу. Скажем, боевые действия теперь выглядят как в любой среднестатистической RTS: обводим рамкой толпу верных янычар и бросаем их в самую гущу кровавой мясорубки. Нет, конечно, не все так примитивно, и, скажем, между простыми действиями «собрать толпу из пятнадцати копейщиков и двадцати лучников» и «побежать на другой край карты и настучать всем по чайнику в лагере Главного Злого Гада» попадаются всевозможные препоны (так, например, выясняется, что во главе каждого отряда лучников должен стоять спец-юнит — капитан, а для найма каких-нибудь хитрых паладинов нужно хорошенько потратиться на апгрейды), но в целом же — вся нынешняя система недалеко ушла от любого условного «Варкрафта»...

Они!

И тут бы, конечно, самое время залютовать: начать обвинять разработчиков во всех смертных грехах, «опопсевании», «казуальщине» и т. п., однако... Однако вы будете смеяться, но даже превратившись в «Варкрафт» — да, сложный, не совсем обычный «Варкрафт», — «Сеттлерсы» остаются все теми же «Сеттлерсами». И виной тому — потрясающая атмосфера, ничуть не изменившаяся за все эти годы развития сериала. Попривыкнув к упрощенной экономике, начинаешь замечать кучу мелких деталей. Например, введение института «героев» — спецюнитов, способных вытворять на поле брани всякие забавные кун-



1 Кузнецы — главные передовики нашего производства. Куют так жарко, что зимой вокруг их избы пробивается зеленая трава.

2 Парочка импозантных каменных зданий — и вот наше село уже превратилось в поселок городского типа.

3 Вооруженные люди следят за тем, чтобы голытьба не воровала колоски с барского подворья.

4 В местном НИИ проводится важное исследование под названием «всеобщий воинский призыв». Без него — забудьте о каких бы то ни было вооруженных силах.

штюки. Или возможность украшать свою потемкинскую деревню всякоразными газончиками, клумбочками и прочими эстетически приятными штуками. Или крайне интересную систему добычи наличности — при помощи сезонных налоговых поборов со всех местных жителей, — как это было в, скажем, **Stronghold**. Начинаешь замечать, что у каждого маленького человечка в вашей деревне есть такие параметры, как, например, «лояльность», и если селянина вдруг перестанет устраивать барское хозяйство — он с легкостью переметнется к другому хозяину... В общем, поиграв несколько часов, отчетливо понимаешь, что игра — пусть и стала значительно проще, — но благодаря всем этим многочисленным деталям, а также проработанной, по-домашнему уютной атмосфере — не стала ничуть менее интересной.

Ну и кроме того, спасает всевозможная техническая мишура. Heritage of the Kings — чертовски красива. Умопомрачительная прорисовка деталей: при желании на местных пасторальных лугах можно с легкостью разглядеть даже маленькую замшелую поганку. Сюда же: крайне талантливая анимация всего и вся — от юнитов, которые как нигде больше похожи на настоящих человечков, до голливудских салютов-спецэффектов.

Что еще крайне приятно: The Settlers *совершенно* не тормозит практически на любых более-менее современных конфигурациях. Однако если вы попытаетесь запустить игру на чем-то, не подпадающим под «рекомендуемые системные требования», она выкинет довольно неприятный фортель и принудительно отключит все самые вкусные графические опции. Так что если хотите играть в Heritage of the Kings со всеми тенями, туманами и эффектами — уж будьте добры — озаботьтесь hi-end-видеокартой.

Наконец, последнее по списку, но никак не по значению: музыка. Если коротко, то саундтрек новых The Settlers — это эталон того, какой должна быть музыка в играх «со средневековыми мотивами». Очень уютные, такие «немножко сельские» мелодии, записанные с настоящим оркестровым масштабом. Без пяти минут гениально.

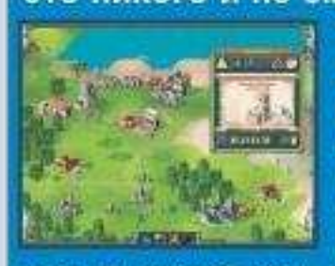
■ ■ ■

Ну а в конце — как обычно: понятно, что ничего не понятно. Честно сказать, мы до сих пор не можем определиться с тем, что делать: поносить ли Heritage of the Kings за отход от светлых идеалов всех предыдущих серий или, наоборот, радоваться такой немецкой практичности господ из **Blue Byte**, которые умудрились превратить сложный экономический симулятор в доступную широким народным массам RTS и при этом не пустили по ветру фирменное обаяние «Сеттлерсов». Но в целом, пока мы тут решаем этот сложный политический вопрос, просто пойдите и купите Heritage of the Kings. Во-первых, все равно в ближайшие месяцы в жанре не предвидится ничего более-менее стоящего, ну а во-вторых — это все равно те же самые «Сеттлерсы». Игра, которую мы очень любим. ■

Корни

Тем временем, пока лучшие умы человечества гадают о том, почему пятая часть The Settlers круто сменила концепцию и из навороченного околоэкономического натурально-хозяйственного симулятора превратилась в кровожадно-первобытную RTS, мы предлагаем всем ветеранам отличный повод лишний раз выдавить ностальгическую слезу и вспомнить, что же у нас было раньше.

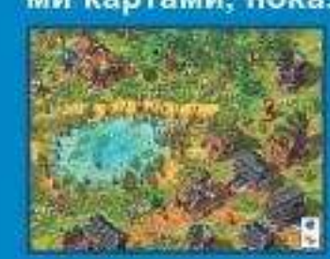
The Settlers (1993)
Любопытный факт: изначально эта игра называлась Serf City и вышла на платформе Amiga, а уже потом, завоевав какую-то неслыханную популярность, была почему-то переименована и переиздана в DOS-версии под именем The Settlers. Это был очень сложный, но при этом крайне увлекательный симулятор феодального поселка городского типа. Мы строили фермы, кузницы и лесопилки, распределяли граждан по рабочим местам, забивали амбары зерном и мукой, ловили рыбу, резали свинок — короче, вели самое что ни на есть натуральное хозяйство. Иногда приходилось и воевать — насылать на конкурирующие поселки орды маленьких солдатиков, которые, правда, отказывались слушаться наших прямых приказов и крошили вражьих редисок по какой-то своей личной тактике. Впрочем, в те времена это никого и не смущало...



The Settlers II (1996)
Как, впрочем, не смущало это и через три года. Часть вторая: еще больше, еще красивее, еще интереснее. Экономика усложнилась в разы (чтобы возвести какую-нибудь завалящую свиноферму, требовалось задействовать нескольких (!) работников различных профессий — землемеров, фундаментщиков, строителей и т. п.), а боевые действия превратились в адову муку. Попробуйте-ка выиграть войну, когда ваша армия подчиняется только одному приказу — «вперед». Полное торжество индирект-контроля в стратегиях. Лучшего, наверное, никто не придумал и по сей день.

The Settlers III (1998)
Спустя еще два года — новый колоссальный прорыв. Человечки теперь «выглядят «почти как трехмерные», армии не просто бездумно идут в бой — теперь можно самолично рулить баллистами и катапультами, экономика слегка упростилась — но только слегка, на порядок улучшилась графика, у игры наконец-то появился сюжет... Но в целом — стандартный виток эволюции.

Неудивительно, что третья часть The Settlers стала самой «живучей» в серии и в течение трех лет планово обрастала всевозможными аддонами, сценариями и новыми картами, пока...



The Settlers IV (2001)
..пока не появилась следующая серия и вся играющая публика с удивлением не открыла глаза.

Так называемая «четвертая часть» на поверку оказалась лишь «улучшенной и доработанной» третьей. Никаких тектонических сдвигов: слегка усовершенствованный движок, слегка модифицированные правила, слегка измененная боевая система. Все эти «слегка» вполне могут сойти за чистую монету, когда речь идет об аддоне, но для полноценной «новой серии» определенно требовалось что-то более существенное...

В общем, заказывали — получите. Новые The Settlers не имеют абсолютно ничего общего со своими именитыми предками. Хорошо это или плохо... Черт его знает, если честно.

- ■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Пусть слово The Settlers не введет вас в заблуждение. Heritage of Kings не имеет абсолютно ничего общего со всеми предыдущими играми сериала. А вот к сожалению или к счастью — определитесь, пожалуйста, сами.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"
8.0

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

Артем Волик
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RTS ■ Разработчик: Tilted Mill ■ Издатель: Myelin Media ■ Похожесть: Caesar, Pharaoh ■ Мультиплеер: Отсутствует ■ Количество дисков: Два CD

www.immortalcities.com/cotn

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.0 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

Вы думаете, что жизнь фараона была легка и беззаботна? Как бы не так. Для того чтобы именно ваша пирамида смогла спустя много веков поразить американских туристов своими размерами, нужно вытереть сопли и поправить подгузник каждому жителю великого и могучего египетского государства. Главный каменщик вынужден помогать жене по хозяйству, потому что рынок находится слишком далеко? Двигаем рынок. Стройматериалы для пирамиды приходится тащить через весь город? Решаем и эту сложную логистическую задачу. Нил вышел из берегов, а молиться за спасение душ вашим людям негде? Сходим с ума, сбиваемся с ног, но обеспечиваем подданным равные религиозные свободы и права. И так — раз за разом, изо дня в день.

Когда-нибудь вы, конечно, достроите эту чертову пирамиду и заберетесь в уютный саркофаг, дабы отдохнуть и отвлечься от забот лет эдак на тысячу. Но не сейчас, друзья мои, не сейчас.

На берегу Нила — дебютанты!

Immortal Cities: Children of the Nile — самый что ни на есть дебютный проект компании **Tilted Mill**. Впрочем, новичками разработчиков игры назвать нельзя — некоторые из них работали в **Impressions Games** над **Caesar** и **Pharaoh**, весьма успешными градостроительными симуляторами из прошлой, двухмерной эпохи. Разумеется, уйдя «от папы и мамы», разработчики не преминули воспользоваться накопленным опытом и тоже сделать «что-нибудь про то, как строить города и управлять ими». Поэтому предшественники угадываются с первого взгляда.

Впрочем, кое-что позаимствовано и из других игр. Так, например, в Tilted Mill нежно любят **The Sims** и все, что с ними связано: от лежащей в основе идеи и до многомиллионных продаж. Поэтому нет ничего странного в том, что за точку отсчета в Children of the Nile взяты отдельные жители вашего города с их проблемами и чаяниями. Как и в The Sims, у каждого человечка здесь есть определенный набор потребностей и желаний. Последние бывают как простыми — плотно поесть, а затем сладко покемарить, так и весьма изощренными. Поселяясь в вашем городе, человечек вместе со своими родичами занимает какой-либо дом, и в дальнейшем все семейство действует как образцовая «ячейка общества», помогая друг другу по хозяйству. Поэтому, если вы никак не можете понять, куда делся руководитель «стройки века», то попробуйте пошарить возле его домашнего очага — скорее всего наш подкаблучник просто помогает жене закупить продукты на местном рынке, даже и не думая о том, чтобы исполнить свои рабочие обязанности. В поисках желанных благ жители города готовы уйти хоть на другой конец карты. Так что продумывайте должным образом систему удовлетворения этих самых благ — иначе подопечные просто будут тратить кучу времени на бесполезную беготню.

Роль валюты в Children of the Nile исполняет... хлеб. Деньгами здесь и обедают, и налоги платят. Самой же главной задачей в начале игры становится построение «производственной цепочки», следуя по которой, зерно, выращенное на фермах, достигнет потребителя в виде свежеиспеченных буханок. Вообще, микроменеджмент является основой основ Children of the Nile — различные мелкие проблемы здесь приходится решать с утра и до глубокой ночи.

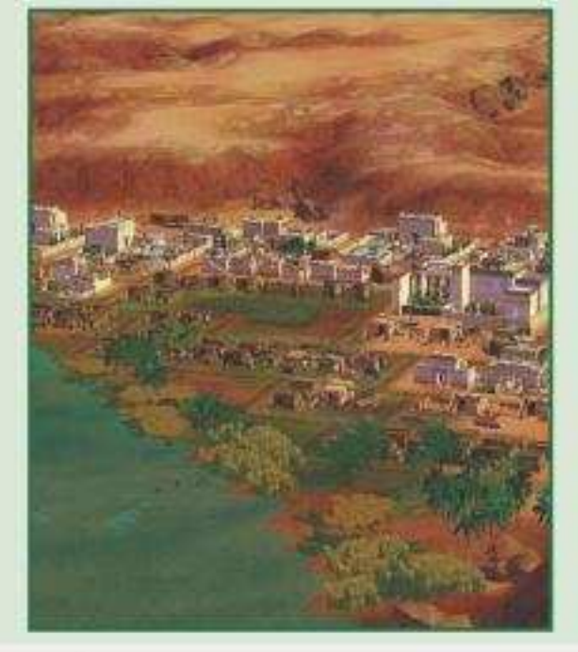
Уже через несколько часов игры приходит понимание, что жители города — это не просто столбики в меню статистики. Они живые настолько, насколько это в принципе возможно для нескольких строчек кода. «Система безупречна, проблема, как всегда, в людях» — это высказывание вполне могло бы стать девизом Children of the Nile. Не имея возможности непосредственно влиять на действия своих подопечных, вы нередко будете в бессильной ярости скрипеть зубами, перенося рынок

1 Ученье свет, а неученых... сами понимаете.

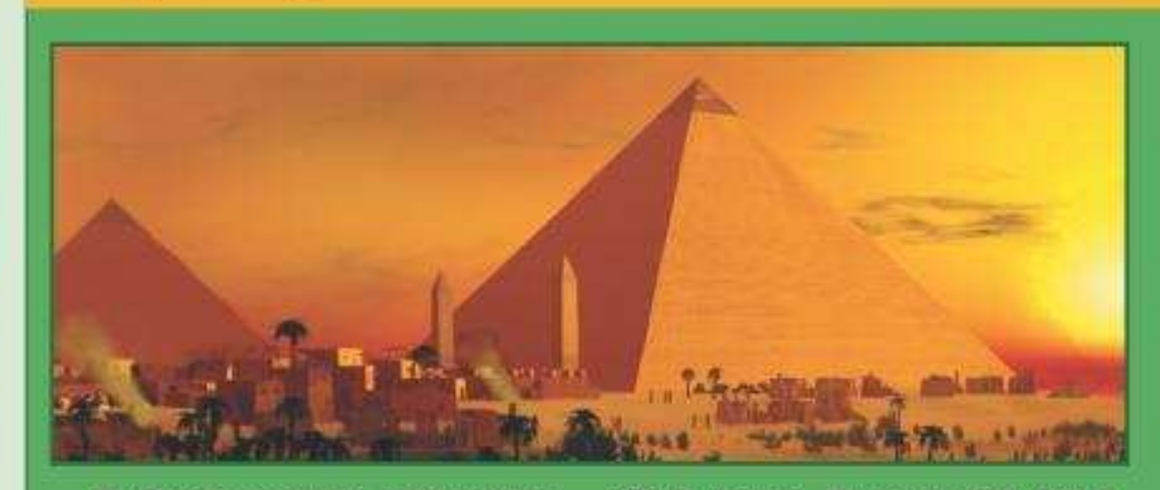
2 Каждому египтянину — по пирамиде! Отменить монетизацию фараонских льгот! Пересадить феодалов на отечественные паланкины!

3 Открыв сопредельные города, вы можете заставить их платить дань... А можете и не заставить.

4 Древнеегипетский самодвижущийся экипаж. Мощность — две человеческие силы.



Пирамиды Гизы



ПиЛегендарные пирамиды Гизы даже сегодня способны поразить кого угодно. Крупнейшая из них — пирамида Хеопса, второго фараона IV династии. Она до сих пор остается самым большим архитектурным творением человеческих рук. В основании пирамида представляет собой квадрат со стороной в 227,5 метра. Высота при строительстве равнялась 146,6 метрам, однако сейчас она на 9 метров ниже — верхние камни упали во время землетрясений. На сооружение пирамиды (закончена около 2590 года до н.э.) ушло 2,3 миллиона каменных блоков весом в две с половиной тонны каждый.

Вторая по величине пирамида Гизы, построенная на 40 лет позже первой, принадлежит фараону Хефрену. Сторона квадратного основания пирамиды Хефрена — 215 метров, высота — 136 метров.

Завершает ансамбль великих пирамид Гизы пирамида Микерина. Ее строительство было закончено в 2505 году до н.э. Пирамида эта значительно меньше своих предшественниц. Сторона основания — 108 метров, первоначальная высота — 66,5 метров (сегодня — 62 м).

Надеюсь, у вас не осталось сомнений, что о людях, способных выстроить такое, нужно заботиться со всей возможной тщательностью?

поближе к тем домам, где на покупки тратят слишком много времени. Вспомнили **Dungeon Keeper** с его всемогущей рукой-курсором? Забудьте. Это не наш метод.

А на другом берегу — первозданный хаос

Как это часто бывает, недостатки проекта — продолжения его достоинств. Большую часть времени в Children of the Nile занимает возня с городом, тонкая «настройка» всех его механизмов. Делать это, однако, придется, полагаясь исключительно на интуицию и здравый смысл, — авторы попросту не предусмотрели грамотной системы статистики.

Вот простой пример. Вы получаете сообщение о том, что в городе есть недовольные доступом к религиозным сооружениям. При этом буквально напротив дома с неудовлетворенными жителями стоит небольшой храм. И вот начинается гадание на кофейной гуще. Может быть, не устраивает качество храма? Или в него набилось слишком много людей и не хватает места? Или дело вообще в том, что семейство просто не участвовало в городских мероприятиях, посвященных одному из египетских богов? Вам остается только гадать, игра ответа на эти вопросы не дает.

Удовольствие от микроменеджмента пропадает тогда, когда вы понимаете, что обязаны делать буквально *все*. Хотите построить что-то большое и величественное? Извольте сначала приказать ответственному за постройки чиновнику выкапывать камень, а уже потом переключайте его на возведение здания. Удобного в использовании автоматического режима разработчики не предусмотрели.

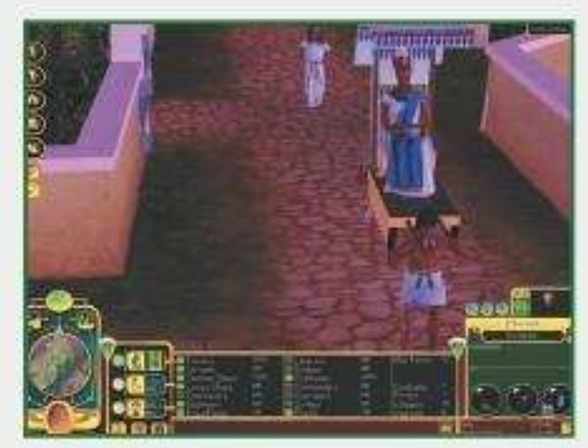
Еще одна ошибка авторов — это полное пренебрежение дорогами и различными «украшениями». Нет, и первые, и вторые по-прежнему есть — однако не стоят ровным счетом ничего и, что самое обидное, не несут никакого эффекта. Из-за того, что основной проблемой игры является скорость перемещения жителей из точки «А» в точку «Б», все постройки приходится располагать максимально кучно. Горожан это совершенно не волнует, они снуют между домами, не обращая внимания на отсутствие путей сообщения. Поэтому даже процветающий город в Children of the Nile выглядит не как красивый и ухоженный мегаполис, а как беспорядочное нагромождение домов, первозданный хаос. Насладиться видом своего города здесь, к сожалению, невозможно. А ведь для «строительных» игр это очень и очень важно.

Что же до внешнего оформления всего действа, то графика Children of the Nile выглядит на твердую «четверку» — позаимствованный у **Empire Earth** движок выдает достаточно красивую картинку. Впрочем, бедные текстуры местами портят древнеегипетскую архитектуру — все-таки двухмерные игры этого жанра пока еще заметно впереди по проработке деталей.

Звук и музыка вполне соответствуют духу игры, однако вы вряд ли захотите слушать местные мелодии несколько часов напролет — а многие миссии приходится проходить довольно долго. Впрочем, музыка в подобных проектах удачной бывает очень редко.

■ ■ ■

Несмотря ни на что, Children of the Nile — хорошая игра, которую стоит порекомендовать всем поклонникам жанра. Однако вы должны заранее быть готовы к тому, что придется крепко сжимать зубы и подавлять внутри приступы животного бешенства, стараясь не обращать внимания на тысячи неприятных мелочей. Но в целом — будем надеяться, что серия Immortal Cities получит дальнейшее развитие в более качественных и проработанных играх. ■



- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Строительство пирамид доступно только избранным, которые продерутся сквозь обилие микроменеджмента и невменяемый интерфейс. Остальным лучше пропустить Immortal Cities: Children of the Nile мимо себя.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.0

NEXUS — THE JUPITER INCIDENT

Олег и Егор Москвитины

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Tactical Fleet Simulation ■ **Разработчик:** Mithis Entertainment ■ **Издатель:** HD Interactive ■ **Издатель в России:** 1С ■ **Похожесть:** Homeworld 2 ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Два CD

www.nexusthegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.5 GHz, 384 Mb, 128 Mb Video

Nexus — The Jupiter Incident — это **Silent Hunter**, украденный инопланетянами. Суровый такой и «честный» симулятор, которому чуждо все казуальное. Разработчики из **Mithis** надеются, что их игру примут как первопроходца изобретенного по случаю жанра Tactical Fleet Simulator, но мы, игроки, должны мыслить шире. Nexus — всем пионерам пионер и законодатель космической моды на ближайшие несколько лет. Ибо ничего подобного попросту еще не было. Любая игра, действие которой имело несчастие происходить под сенью звезд, старательно огибала тему имитации настоящего космического боя. Дрейфующие в межпланетном пространстве посудины изобретут еще не скоро, а работа над симулятором «того, чего нет» вредна для финансового здоровья. Кому охота сутками вникать в академические премудрости управления станцией «Мир», когда в соседней комнате, где коллективно жуют сладкую конфетку **Homeworld,** весело и шумно?! Только самым взрослым и серьезным. То есть тем меньшинствам, которые игры окупить не в состоянии...

Поэтому разработчики взяли на прицел двух зайцев сразу. Стрелять же решено, как минимум, из гаубицы. Первый залп — по кошельку рядовых любителей eye-candy, второй — аккурат в голову хардкорным игрокам. Первый снаряд начинен красивым графическим движком, космическим эпосом в шести томах и очень живой болтовней героев в эфире. В нутре второго — дремучий лес тактических возможностей, суровая и серая армейская рутина и целая энциклопедия правил боя в межпланетном вакууме. Тоже в шести томах.

Поражены обе цели

Давно известно, что сценарий всех космических опер пишет один и тот же человек с целым гардеробом псевдонимов. Байка из склепа Mithis — не исключение. В основе сюжета игры лежат привычные уже корпорации, искусственный разум, инопланетные щупальца и забеги по гиперпространству на время. Все как у всех, десять отличий можете не искать.

Но изюм и фундук «Юпитерского инцидента» вовсе не в шаблонном сюжете, а в способах изложения нехитрой мысли сценариста. Во время миссий перед нашими ушами разворачивается настоящий радиоспектакль. Капитан **Маркус Кромвель** и его старпом, чужие и синтезатор речи ИИ, пираты и агенты корпораций — все в этой игре очень любят разглагольствовать о политике, спорте и погоде. То ли благодаря хорошим диалогам, то ли из-за грамотной проработки героев мы начинаем верить в происходящее и не на шутку им увлекаемся. А между тридцатью миссиями, поделенными на шесть (это по-лукасовски!) эпизодов, мы читаем дневники Кромвеля, слушаем новости и рисуем чертиков в тетрадке на брифингах. В общем, галочку в графе «классный сюжет» игра получает заслуженно.

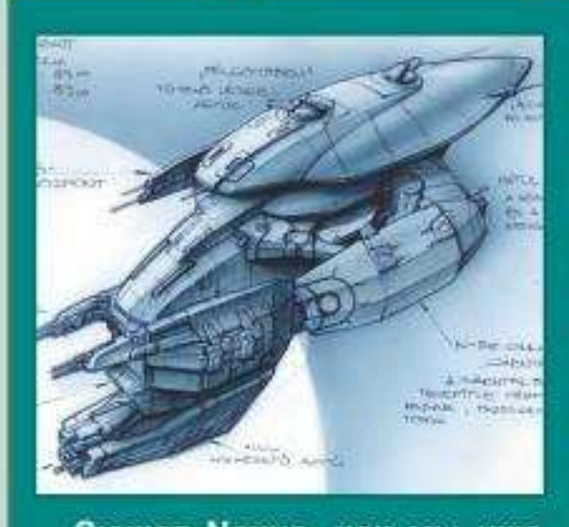
Дальше — интереснее. Игровой процесс — самый что ни на есть межпланетный хардкор. Первая же миссия начинает муштровать игрока: свобода перемещения растворилась в прошлых играх, в Nexus же можно лишь выбирать ориентиры для движения кораблей; самые простые бои растягиваются на десятки зыбучих минут, а мирной деятельности вроде менеджмента ресурсов и строительства нет и в помине. Нас с ходу бросают в пекло, даже не удосужившись объяснить, как из этого самого пекла выбраться, не покрывшись аппетитной корочкой. Разбираемся на месте. Флот у Кромвеля махонький — кораблей пять, не больше. Некоторые из них несут звенья истребителей и десантные посудины с коммандос на борту. Игра презрительно неторопливa: сражение стенка на стенку может занять час и быть проиграно в секунду — когда штурмовая команда прикажет долго и счастливо жить где-то на полпути к капитанскому мостику

1 Чумазые коммандос умудрились взлететь на корабле чужих. Пятьдесят граммов для храбрости творят чудеса!

2 Если бы Лукас любил нуар-комиксы, вполне возможно, что «Звездные войны» получились бы именно такими.

3 Космический еж. Вооружен и очень колюч.

А в будущем по-прежнему темно...



Сюжет Nexus, как мы уже отметили в основном тексте, незамысловат. В XXI веке человечество задумало провернуть эксперимент «Ноев Ковчег 2». Не то чтобы назрела необходимость, просто звезды так на небе выстроились: налогоплательщикам с Земли стало интересно, на какие нужды правительства направляют их деньги, а космическая материя разродилась червоточиной-порталом. В спешке кто-то намалевал лозунг «Человек готов покинуть свою колыбель», в секретных лабораториях NASA реконструировали деревянное корыто Ноя, просмолили его как следует и дали судну по носу бутылкой шампанского. Пионером отпущения избрали Ричарда Кромвеля, первого человека, родившегося в невесомости. Попрощавшись с родными и дав сыну Маркусу завет отомстить шутникам, Ричард провел Ковчег через портал. Что с ним случилось дальше, не знает никто. Особенно налогоплательщики.

Непонятно почему, но это заурядное, в общем-то, происшествие (ну потопили корабль в космосе, с кем не бывает?) привело к тому, что за Землю воцарились хаос и бардак. Отгремела пара войн, во время которых корпорации под шумок поделили звездное небо, был запрещен искусственный интеллект (плохо себя вел), а между удаленными системами галактики заработало гиперметро. Наш герой, Маркус Кромвель, поиски батьки отложил на потом, а сам занялся бизнесом. Как-то раз, выполняя задание одной корпорации по объегориванию другой, он наткнулся на прелюбопытную вещицу — инопланетный корабль «Крыло ангела». Дальше беда за бедой как по нотам: чужие обстреляли наши звездолеты, искусственный разум в разборку вмешался, а Кромвель виновным во всем оказался. К тому ж червоточина снова открылась, и положение усугубилось.

Остальное вы, наверное, додумаете и сами: война шести неразумных рас, разгул преступности, возвращение блудного папы и Ноева Ковчега. Такая вот история.

осажденного корабля. Иллюзорное разнообразие миссий (шпионаж, диверсии, спецоперации, стелс, захват баз и защита нейтральных судов) нужно лишь для сюжета. На самом же деле мы всю дорогу переигрываем один и тот же бой, только в других масштабах, с более опытными врагами, заматеревшими экипажами, навороченными кораблями и условными сценарными мотивациями...

Правила боя

Но этот вечный бой — уникален и изящен! В игре Mithis не нашлось места нелепым мимолетным потасовкам **«Звездных волков»** и Homeworld. В кадре здесь редко когда появляется с десяток больших кораблей, но и этого достаточно, чтобы потонуть в процессе с головой. Каждый линкор, корвет, эсминец — это большой организм. Мы — нейроны его мозга. У нас слишком много обязанностей для одного человека. Распределять энергию между двигателем, щитами, вооружением. Лично отдавать приказ каждому стрелку: куда будет бить вон тот лазер и на что следует обратить внимание зенитчикам — на ракеты или на истребители? Перед боем следует прощупать противника сканерами и выработать индивидуальный подход к клиенту. Если, например, корабль врага ощетинился лазерами для ближнего боя, то вырубать его надо издалека, мортирами. Но у артиллерии есть недостаток: она абсолютно бесполезна вблизи. Враг это знает и нарочно идет на стыковку. Если мощностей движка (даже в форсированном режиме) не хватит держать дистанцию, переходим в прицельный режим стрельбы и бьем по отдельным системам. Начнем с зенитных установок — без их назойливой пальбы будет проще разыграть карту истребителей. Когда заткнется последний лазер, даем отмашку коммандос. По каким принципам эти ребята штурмуют корабли — сюжетным или неисповедимо случайным, — решительно непонятно. Их могут перебить в первые же секунды операции. Или все пройдет как по маслу, и командир доложит нам о победе. Наконец, бой вообще может не состояться...

Впрочем, коммандос — почти всегда не что иное, как сюжетная пешка. Поэтому невелика потеря! Все равно самое интересное случается в космосе, а не в абстрактных коридорах звездолетов. Число возможностей растет с каждой новой миссией. Кромвель меняет флагманские суда как перчатки, пополняется и состав флота, а между миссиями... Между миссиями происходит самое интересное: мы получаем медали, заботимся о профессиональном росте персонала (самый что ни на есть ролевой элемент: персонажи становятся лидерами, воинами, системщиками) и модернизируем свои корабли! За аккуратность и прилежность в выполнении основных и второстепенных миссий нас гладят по головке и награждают «ресурсными очками». Последние — допуск в мир сокрушительного оружия, надежных систем сканирования, бездонных энергоресурсов, трудолюбивых ремонтных систем, мощных движков и прочих плодов научно-технической революции.

Самая сильная, пробивная черта Nexus — это нежелание и неумение облегчать нам жизнь. Сражаться надо исключительно на наивысшем уровне сложности, иначе игра превратится в недосимулятор, довольно жалкое с точки зрения геймплея явление. Зато на «профессионале» у искусственного интеллекта появляется недобрый (то, что нам нужно!) оскал, а недружелюбным становится даже геймдизайн. Мы всегда начинаем на невыгодных позициях: враги либо банально давят числом, либо лучше вооружены, либо и то и другое. Иногда против нас играет даже список заданий: уследить за всем невозможно, а некоторые (особенно спасательные) миссии открыто издеваются: пойди защити «Крыло ангела» от целой эскадрильи пиратов! Но даже и без этих преимуществ компьютер держится добрым молодцом. В бою — не поверите! — он сканирует звездолеты, подстраивается под их характеристики, выбивает приглянувшиеся детали наших кораблей, маневрирует, на ходу меняет тактику, высылает штурмовиков. В игре, конечно, есть полноценный мультиплеер, но он, если честно, не особо и нужен — поведение ИИ в Nexus трудно отличить от человеческого...

■ ■ ■

Очень необычный и суровый геймплей, пропущенный через призму правильного сюжета (написанного, в свою очередь, с оглядкой на сокровищницу мирового кино). Красивый, хотя и провинциальный космос: чистенько, аккуратно, достойно. Налет эпохальности: сотни планет, знакомых со всеми законами Кеплера, бескрайние системы, целые поколения кораблей и длинный список союзников и врагов. Серию Nexus явно ждет большое будущее. И может быть, прямо сейчас на наших глазах загорается и падает на землю звезда нового жанра. Волхвов сюда, волхвов! Будем регистрировать космического мессию. ■

- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Не обратить внимания на The Jupiter Incident значит позорно пропустить самое интересное событие в игровом космосе последних лет. А это — трибунал.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.5

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

8.5

STREET RACING SYNDICATE

Игорь Варнавский
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Гонки ■ **Издатель:** Namco ■ **Разработчик:** Eutechyx ■ **Издатель в России:** Game Factory Interactive/Руссобит-М ■ **Похожесть:** Need for Speed Underground 2, Midnight Club 2 ■ **Сетевая игра:** Интернет, split-screen ■ **Количество дисков:** Два CD

www.srs-game.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Я возненавидел **Need for Speed Underground 2** с первых же кадров. На смену CG-роликам пришли идиотские комиксы, ничуть не изменившись, движок стал более прожорливым, апгрейд машины превратился в сущий геморрой (одна деталь продается в одной части города, а другая — в совершенно противоположной). Исчезли даже «чайники» из первого Need for Speed Underground, обожавшие пересекать перекрестки аккурат в тот момент, когда ты к ним подъезжаешь. Какого же черта этот отстой вот уже несколько месяцев красуется в верхних строчках чартов?!

После такого разочарования было очень любопытно взглянуть на **Street Racing Syndicate** — уж кто как не **Namco**, съевшая немало собак на серии автогонок **Ridge Racer** (выходили только на консолях), может дать зажравшейся **Electronic Arts** хорошего пинка под то самое место? Посмотрел. И понял, какая же все-таки хорошая игра эта Need for Speed Underground 2!

Овечка Долли

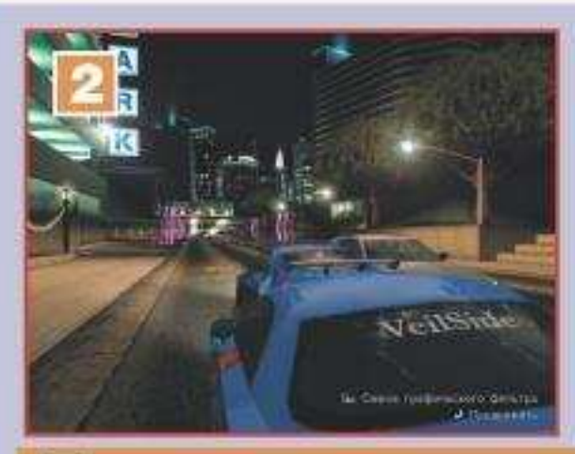
Street Racing Syndicate не просто похожа на Need for Speed Underground 2, она копирует каждую ее деталь: дизайн, музыкальное сопровождение, даже шрифты. Мы до сих пор гадаем, каким образом разработчикам удалось добиться такого поразительного сходства, ведь игра Namco вышла на пару месяцев раньше, чем проект Electronic Arts. Такое ощущение, что японцы каким-то образом заполучили доступ к телу Need for Speed Underground 2 задолго до ее выхода.

Принцип бить не числом, а умением этой игре просто неведом. Задавить массой, переплюнуть количественно — вот это как раз для Namco. Местные магазины ломятся от бесчисленных запчастей. Ассортимент здесь невиданный даже по меркам Need for Speed Underground 2: в одном только двигателе можно заменить десятки деталей — шкивы, кулачковый механизм, систему впуска воздуха, коллектор, маховик и далее до бесконечности. О том, что такое разнообразие идет уже скорее во вред, разработчики как-то не догадались. Когда Electronic Arts зафрахтовала секс-бомбу Брук Берк, авторы Street Racing Syndicate ответили схожим образом — пригласили на оцифровку целый батальон девиц. Не пожалели они денег и на качественные ролики, демонстрируемые между заездами, тогда как Electronic Arts пожадничала и ограничилась комиксами.

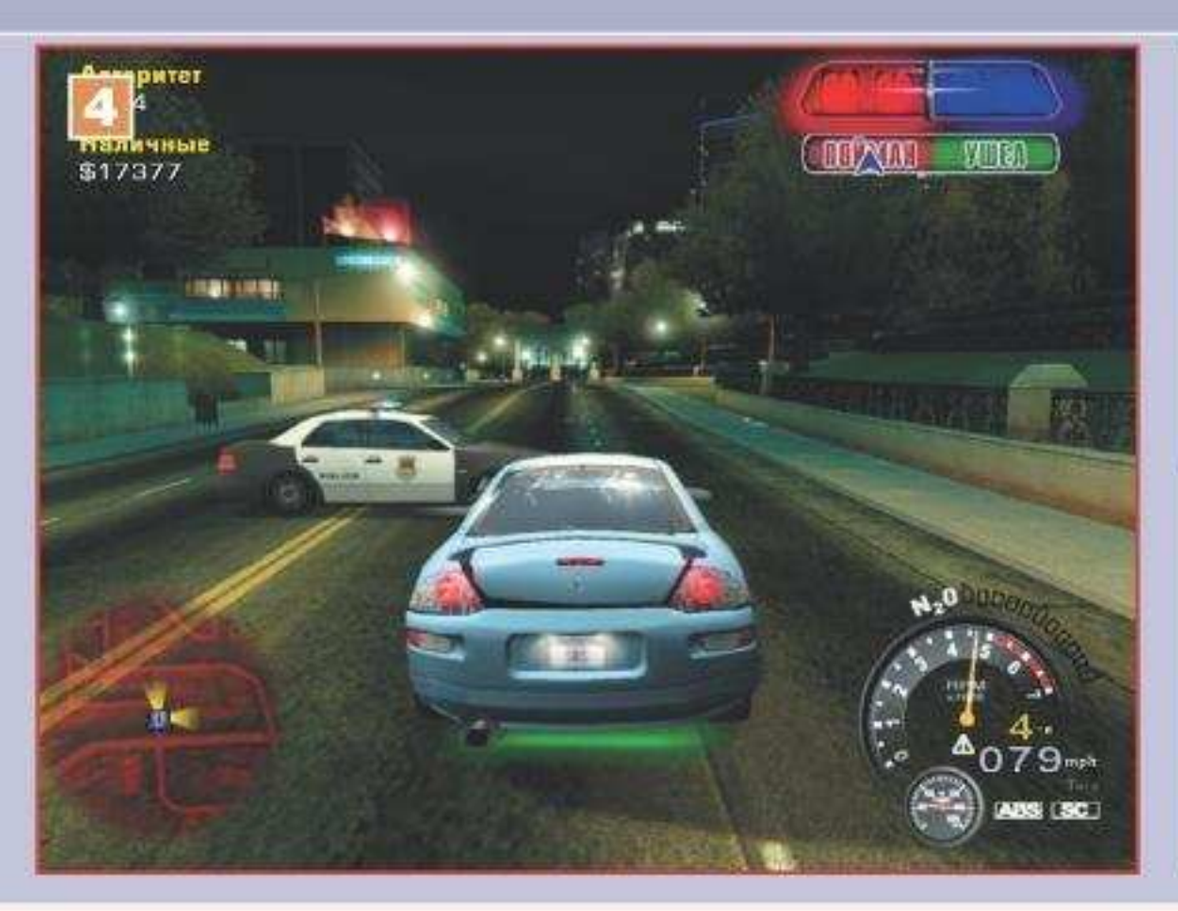
Наличие первичных половых признаков, однако, еще ничего не значит. В автогонках гораздо большее значение имеют признаки вторичные: физика, управляемость машины и тому подобное. И вот здесь-то у Street Racing Syndicate полный швах. В Need for Speed Underground 2 машина — это почти живое существо. Она подпрыгивает на своей «желеобразной» подвеске на любых неровностях трассы, утробно взревывает движком при отрыве колес от земли, надсадно хрипит, когда входишь в крутой поворот с утопленной в пол педалью газа. Игрок и машина действуют как единое неразрывное целое. В Street Racing Syndicate же автомобиль скорее напоминает утюг на гладильной доске с надетым сверху кузовом от спорт-кара. Ни умопомрачительный вираж, ни изменение рельефа дороги не способны поколебать этот монолитный слиток металла ни на один градус — подвески-то у машин нет. Звук двигателя, который опытному гонщику скажет больше, чем его собственные глаза, тоже не помогает — слишком уже синтетически и неестественно он звучит.

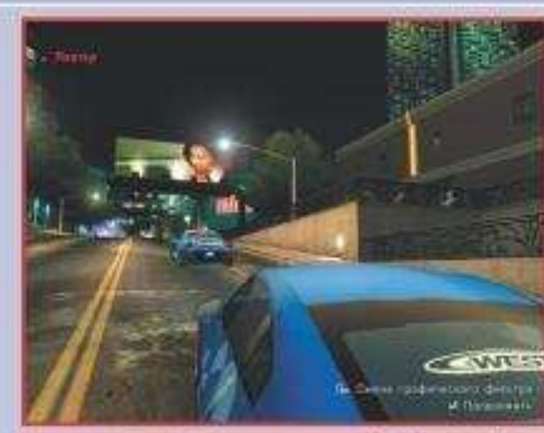
Что еще имеет первостепенное значение в гонке? Конечно, скорость. Но ее-то тут как раз и нет: даже когда спидометр показывает 150-200 миль в час, кажется, что машина еле-еле движется. Нитроускорение применять бесполезно — автомобиль оно если и ускоряет, то совсем ненамного. Запас нитро нельзя восстановить ни в ходе гонки (призовые очки, которые дают за различные трюки, в нитро не конвертируются!), ни после ее окончания — будьте добры проехать в ближайший магазин.

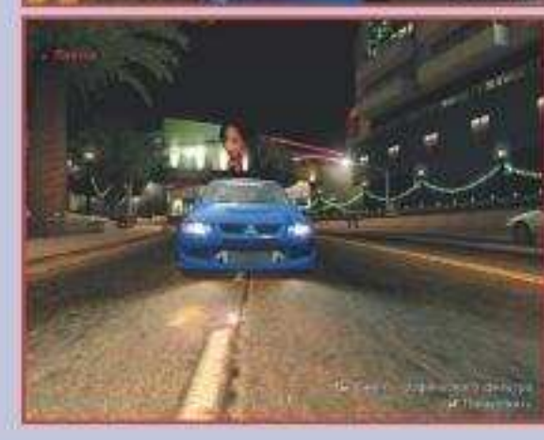
«Забота» об игроках на этом не заканчивается. Прозрачные стрелки, перекрывающие доступ на второстепенные улицы и указываю-



1. Эффект нитроускорения выглядит убедительно только на скриншотах. В игре же иногда вообще непонятно, включил ты его или нет.
2. Реплеи по своей зрелищности недотягивают до Need for Speed Underground 2 лишь самую малость — пару световых лет.
3. Повреждения никак не сказываются на ходовых качествах машины. По крайней мере, внешне это никак не заметно.
4. Когда индикатор в углу достигнет крайней левой отметки, вас оштрафуют. Даже если поймать вас так и не удалось.







щие направление поворота, абсолютно проницаемы — не рассчитав скорость, можно пролететь прямо сквозь них, и, пока будешь разворачиваться, соперники успеют уйти далеко вперед (в Need for Speed Underground 2 проскочить сквозь стрелки нельзя — они там как будто железобетонные). Внешняя камера подвешена низко, и это сильно затрудняет обзор. Очень раздражает, что въезд на светящийся маркер немедленно переносит вас в магазин (в надрывно икающем от частого упоминания Need for Speed Underground 2 нужно еще нажать F1), поскольку зачастую этого маркера касаешься совершенно случайно. Рестарт гонки невозможен, поэтому в случае неудачи вас безжалостно возвратят на предыдущий этап и заставят переигрывать все заново (особенно обидно бывает, когда какой-нибудь мерзавец обходит тебя за полтора метра до финиша). Терпение и труд, говорите?!

Деньги зарабатываются по немного другой системе, нежели в игре от Electronic Arts. Приехав к месту соревнований, вы сначала попадаете в меню, где можно выбрать противника. За победу над гонщиками, чьи машины превосходят вашу по техническим характеристикам, отваливают не в пример больше зелени, чем за глумеж над лузерами стрит-рейсинга. Однако и победить серьезных противников намного сложнее. На поворотах они сильно сбавляют скорость, поэтому нагнать их обычно не составляет труда, но удержать лидерство безумно сложно — если только не оглядываться каждую секунду назад и не отпихивать вовремя особо резвых товарищей.

Ориентироваться в городе в промежутках между заездами довольно трудно, поскольку на мини-карте отображаются только улицы, а для того, чтобы узнать местонахождение магазинов и точки сбора стрит-рейсеров, приходится останавливаться и включать полноэкранную карту. Спасибо хоть за то, что магазин тут может быть только один, поэтому ехать в другой конец города за гайкой для болта, купленного за десять кварталов отсюда, не приходится.

Дороги патрулируются полицейскими машинами, незамедлительно пускающимися в погоню за нарушителем. Вот она, та соломинка, за которую надо было хвататься Namco. Гонки с полицией — сочетание неизбежно удачное, и, сделай разработчики что-нибудь вроде режима Hot Pursuit, игра могла бы быть на порядок лучше. Но, увы, соревнования проходят без участия копов, служители закона появляются лишь в перерывах между заездами, да и удирать от них неинтересно. Полиция нагло читерствует: если в **Need for Speed III: Hot Pursuit** вас могли оштрафовать, только прижав к обочине или пропоров шины на заботливо разложенном на дороге «ерше», то здесь копам достаточно приблизиться к вашей машине — и по достижении на специальном индикаторе крайней отметки машина останавливается сама (даже если вы в этот момент неслись на огромной скорости). Ну не свинство ли?

На хороший саундтрек разработчики денег пожалели, и очень даже зря. В автосимуляторе обязательно должна быть такая музыка, которая бы идеально соответствовала духу и ритму игры, иначе музыки, считай, и нет. В Street Racing Syndicate она просто дребезжит где-то на заднем плане — даже если бы ее не было, вы бы все равно ничего не заметили.

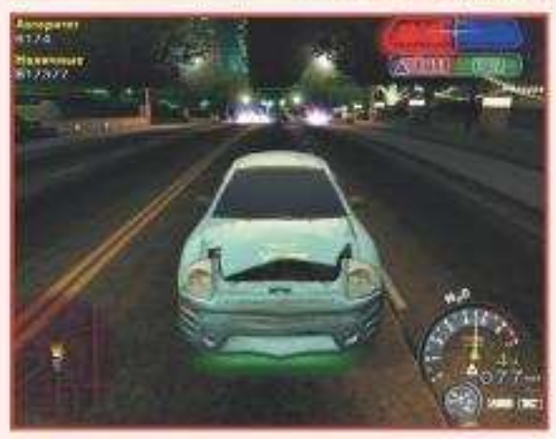
■ ■ ■

Прямолинейно клонировав Need for Speed Underground 2, Namco не позаботилась о том, чтобы проникнуться ее ритмикой и проанализировать, чем она так привлекает игроков. Стрит-рейсинг сам по себе и охапка грудастых девиц — еще не гарантия успеха. Нужен интересный и всесторонне продуманный игровой процесс, а с этим у Street Racing Syndicate как раз наблюдаются проблемы.

P.S. Интересное наблюдение: недочеты Street Racing Syndicate почти один в один повторяются в **Juiced**, еще одном мыльном пузыре, замахнувшемся на лавры Need for Speed Underground 2 (насколько можно судить по прошлогодней демо-версии). Обращает на себя внимание и схожесть судеб обоих эти проектов: Street Racing Syndicate выковыряли из окоченевших лапок 3DO после ее банкротства, Juiced сняли с тушки Acclaim, тоже обанкротившейся. ■

Девушки на выданье: кто выиграл, тому и выдают

Девушки в Street Racing Syndicate не только призваны ублажать игрока видом своих смазливых мордашек, но еще и выступают в качестве... призов. Нет, это вовсе не значит то, о чем вы подумали. Просто после нескольких побед в гонках в гараже разблокируется ролик, в котором одна из этих девушек станцует специально для вас. Всего таких роликов 18 — по числу барышень.



- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Гонка со стрит-рейсингом, но без чувства скорости. С полицией, но без режима погони. С детально настраиваемыми автомобилями, но без нормальной физики. В сухом остатке — еще одна автоаркада, не лучше и не хуже других. Любителям жанра посвящается.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.0

ТАНЧИКИ

Олег и Егор Москвитины
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Аркада ■ **Издатель:** Бука ■ **Разработчик:** Exclusive Games ■ **Похожесть:** Battle City ■ **Мультиплеер:** Hot-seat ■ **Количество дисков:** Один CD

www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=148

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: CPU 600MHz, 64Mb, 16Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video

«Танчики» возвращаются! В этом нет никакого сомнения. Союз **«Бука» — Exclusive Games** оказался самым что ни на есть плодотворным. В свет выпущено продолжение игры, ради которой каждый уважающий себя подросток середины девяностых с легким сердцем записался бы в павлики морозовы (а также прогулял бы дворовый хоккей, забросил учебу, аквариум и хомячка). Во времена, когда все нормальные игровые платформы назывались «приставка Dendy», не было более захватывающего в своей прямолинейности игрища, чем **Battle City** (или, как ее называли в народе, «Танчики»). Не было его и после — недаром подросшие адепты портировали своего любимца в среду Windows, а затем — в наладонный Palm-формат.

Дело не в декоре

Впрочем «ремейки делать» — этого, как теперь точно установлено, для поддержания всеобщей народной любви отнюдь не достаточно. Наследство Battle City успешно поделили всевозможные околожанровые экшены, в моду прочно вошли сложность и реализм, а аркадность стала едва ли не признаком дурного тона... Однако сегодня — совсем другое дело. Полноценный «дубль два»! Бронетехника нашего детства наносит ответный удар: подвергнувшись основательному тюнингу и сменив гражданство, «Танчики» наконец-то возвращаются.

Встречать «Танчики», как водится на родине слонов, мы будем по одежке. Так вот, одежка эта — отнюдь не second hand. «Двухмерью» Battle City наступил настоящий блицкриг: отныне вся броня и надворные постройки обрели стопроцентные три измерения. И нужно сказать, изменения в интерьере отозвались весьма положительно. Модели танков, взрывы, окружающий реквизит — все скромно, но до ужаса симпатично. Звук стал объемным и пятиканальным, фронтовые мелодии перемежаются ненавязчивыми аркадными темами. Большего тут и не надо.

Отметив справедливости ради посвежевший театр военных действий, переходим к главному блюду, то есть собственно к военным действиям. Собственно, для тех, кто не в курсе, поясним, в чем причина наших восторгов: «Танчики», равно как и Battle City, — это первобытная, злая, стопроцентно хардкорная аркада про... собственно... танчики. Оные танчики катаются по небольшому полю, стреляют друг в друга пульками, разрушают всяческие вредные преграды и... Черт, все это так просто, что даже не знаешь, как описать. По сравнению с Battle City геймплей «Танчиков» претерпел ровно столько изменений, сколько было необходимо для торжества прогресса. В одиночку или вдвоем мы ведем свои танки к полной победе над превосходящими силами противника. Виктория наступает с ударом финальной болванки по корпусу последнего врага и уничтожением его командного пункта. На однообразие миссий (которых, кстати, ровно 50 шт.) сетовать не приходится. Тут вам и оборона родного штаба, и сокрушение военных фабрик/дзотов оппонента, и даже дуэльные поединки с асами танкового боя.

1 В начале девяностых такие «Танчики» были далеко за рамками научной фантастики.

2 Чтобы вы могли прикинуть масштаб боевых действий, слева от поля боя услужливо расположена линейка (для справки: размер среднего «танчика» чуть меньше четырех сантиметров).

В начале карьеры нам выдается самый заштатный броневичок, который, впрочем, впоследствии можно проапгрейдить до весьма внушительного танка. Для достижения полного счастья нужно лишь вовремя язвить супостатов снарядами да собирать разноцветные бонусы (некоторые восстанавливают здоровье, другие — придают неуязвимость, замораживают врага или прокачивают набортные системы). Что еще радует: банального повышения сложности игры от уровня к уровню разработчикам показалось мало. Они предусмотрели две схемы прохождения «Танчиков»: прежнюю, аркадную, доставшуюся по наследству от Battle City, и «экстра». Последняя представляет собой форменный ад, пройти который смогут лишь истинные фанаты танкового дела.

■ ■ ■

В итоге имеем один из лучших антидепрессантов со времен оригинального Battle City. Играть в новые «Танчики» легко и весело. Почти как десять лет назад. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Ремейк тех самых культовых «Танчиков», в которые в девяностых годах прошлого века резались исключительно все владельцы «приставки Dendy». Классика не стареет.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"
7.0

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ВОЙНА, КОТОРАЯ ИЗМЕНИЛА МИР

ПЕРВАЯ МИРОВАЯ

Стратегия в реальном времени, основанная на исторических событиях 1914 – 1918 гг.

3 кампании, 30 миссий, 3 участника конфликта – Россия, Германия и Антанта

Аэропланы, кавалерия, первые танки и другое вооружение эпохи Первой мировой войны.

Дополнительная глава – «Интервенция в революционную Россию».

© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 Dark Fox. Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

http://games.1c.ru/wwi/

Автор рубрики: Игорь Варнавский

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

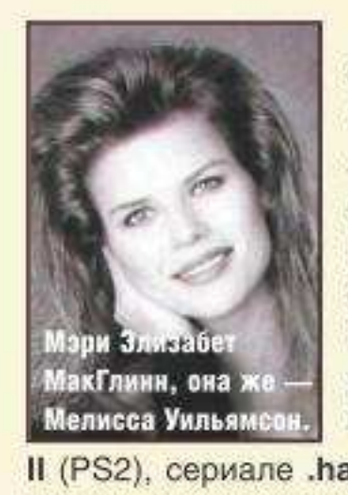
24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

Я знаю, что на Xbox вышла отличная RPG Fable. Есть ли надежда, что она когда-нибудь увидит свет и на PC?

Fable

Fable, одна из лучших RPG прошлого года от **Big Blue Games** (дочерняя компания **Lionhead**), появилась на Xbox еще в сентябре прошлого года. Ожидаемость игры была столь высока, что за неделю продаж она разошлась тиражом в 375000 копий. Такой успех, однако, вызвал большие сомнения в том, что ее будут портировать на PC: какой в этом смысл, если она и на Xbox продается превосходно? Позиция самих разработчиков по этому вопросу абсолютно неясна: то вдруг они говорят, что ведут переговоры с **Microsoft** (издателем игры) о переносе ее на персоналки, то вдруг объявляют о том, что портирование сопряжено с большими трудностями (мол, надо будет переписывать движок, увеличивать детализацию), то вдруг опять идут на попятную: «*Мы, конечно, подумаем, но пока ничего определенного сказать не можем, бла-бла-бла*». В общем, ответ на вопрос «портируют ли?» будет звучать как «скорее нет, чем да».

Мне очень понравились песни из двух последних частей Silent Hill в исполнении Мелиссы Уильямсон. Не подскажете, где можно найти информацию о ней?


Мэри Элизабет МакГлинн, она же — Мелисса Уильямсон.

Мелисса Уильямсон (Melissa Williamson) — это всего лишь один из творческих псевдонимов Мэри Элизабет МакГлинн (два других — Anna Top и Sheri Peppers). Кроме **Silent Hill** в ее портфолио насчитывается множество других тайтлов. Элизабет принимала участие в озвучке целого ряда игр (**Vampire: The Masquerade — Bloodlines** (ее голосом говорит Pisha), **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex** (PS2), **Front Mission 4** (PS2), **Kessen II** (PS2), сериале **.hack**, (PS2), **Castlevania: Lament of Innocence** (PS2)), бесчисленном количестве аниме (самые известные — **Cowboy Bebop**, **Arc the Lad**, **Wolf's Rain**, **Gungrave**, **Princess Mononoke**) и снялась в нескольких фильмах («**Зена — королева воинов**», «**Крутой Уокер**», «**Она написала убийство**», **Star Trek: Voyager**, **Quality Time**). Последняя работа Мэри — подбор актеров для озвучки **Devil May Cry 3** (PS2). Найти какую бы то ни было информацию о биографии Мэри нам не удалось, даже ее фотографий в Сети не так уж много.

В мартовском номере за 2004 год есть превью по игре Star Ancestor. С тех пор о ней ни слуху ни духу. Что с ней случилось?

Star Ancestor

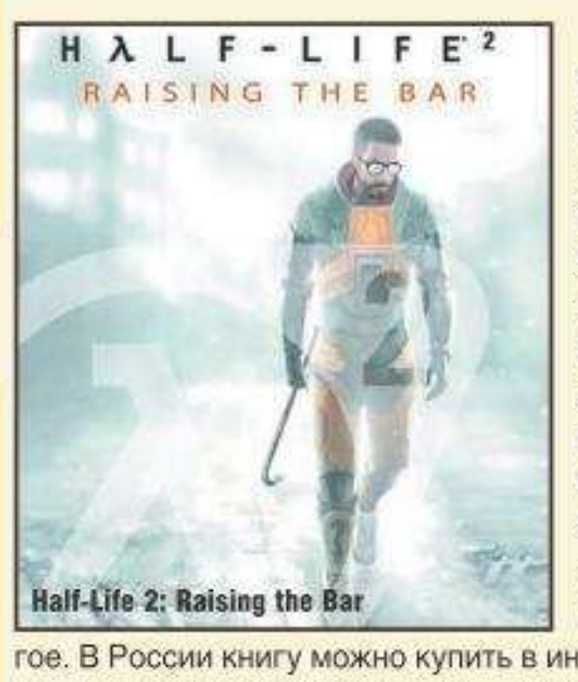
Пользуясь терминологией ВВП — «она утонула». **Star Ancestor** заморозили до лучших времен, по сути это означает, что проект закрыт и шансов на его возрождение крайне мало. Официальный сайт игры не подает признаков жизни, а письма, посланные нами разработчикам, остались без ответа, поэтому о причинах закрытия можно только гадать. Все, что осталось от игры, — это горстка скриншотов да пара неплохих роликов (очень-очень похоже на **Halo**).

Мне очень понравилась игра Arx Fatalis. Скажите, планируется ли продолжение?

Arx Fatalis

Не только планируется, но уже и вовсю готовится. Об игре не известно абсолютно ничего — работы только начались, рассказывать пока как бы и нечего. В основу **Arx Fatalis 2** положен движок **Source**, однако прежде чем радоваться этому известию, вспомните другую RPG на этом же движке — **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**, там тоже использовался Source, но игра при этом выглядит просто жутко.

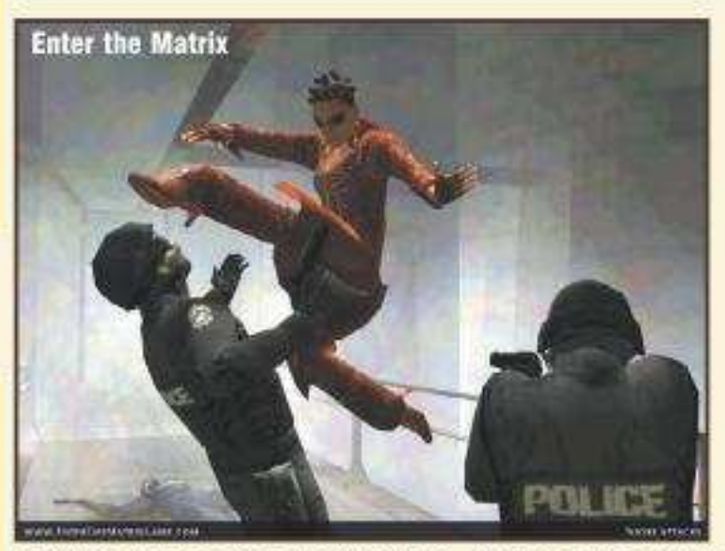
Выйдет ли книга Half-Life 2: Raising the Bar на русском языке, и если да, то сколько она будет стоить?



Half-Life 2: Raising the Bar

Книга **Half-Life 2: Raising the Bar** за авторством Дэвида Ходжсона — без преувеличения бесценная вещь для любого поклонника сериала **Half-Life 2**. Кроме огромного количества арта, набросков, в ней есть информация о персонажах, локациях, монстрах и пр., которые не вошли в игру, интервью с членами команды, подробный рассказ о том, как создавалась игра, как разработчикам пришла та или иная идея и многое-многое другое. В России книгу можно купить в интернет-магазине «ОЗОН», правда, стоит она довольно дорого — 1570 руб. Как вариант - поищите ее на одном из фэн-сайтов Half-Life 2, там ее, наверное, уже давно выложили в pdf-формате. Что же касается издания Raising the Bar на языке Пушкина и Гоголя, то об этом, увы, пока что ничего не известно.

Меня интересует судьба продолжения Enter the Matrix. Насколько я знаю, разработка сейчас должна идти полным ходом, однако об игре ничего не слышно.



Enter the Matrix

Разработкой продолжения **Enter the Matrix** занимается все та же **Shiny Entertainment**. По данным австралийского издания **Game Power Australia**, игра должна была выйти одновременно с фильмом «**Матрица: Революция**», однако этого не произошло. Была даже информация об **Enter the Matrix 3** (ее якобы планировали на 2006 год), но она так до сих пор и не подтвердилась.

Отсутствие известий о проекте («Матрицу: Революция» все уже успели забыть, а игры все еще нет) объясняется, видимо, тем, что на этот раз девелоперы решили не пороть горячку и не выпускать заведомо провальный тайтл, как это было с Enter the Matrix. Кроме того, в разработке числится еще одна игра по той же вселенной — MMORPG **The Matrix Online** от **Monolith Productions**. С ней все более-менее ясно: ее релиз назначен уже на второй квартал этого года.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постъядерные пейзажи

© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 Компания «ARISE». Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

Я большой поклонник Silent Hill. Прошел вдоль и поперек все четыре части. А есть еще какие-нибудь хорошие игры в жанре survival horror? (Resident Evil не предлагать!)

Resident Evil 4

Как раз сейчас на PC выходит довольно много игр этого жанра. К моменту поступления журнала в продажу на полках магазинов уже должен лежать **Shade: Wrath of Angels**, а в марте ожидается **Cold Fear**, экшен от разработчиков **Alone in the Dark: The New Nightmare** об американском офицере береговой охраны, который попал во время жуткой бури на российское китобойное судно, находящееся в Беринговом море, и **Obscure**, средней руки survival horror, сделанный по образцу и подобию телесериала «Факультет». **Call of Cthulhu** все никак не может нацелиться на финишную прямую.

Однако настоящее раздолье для любителей этого жанра царит на приставках. Зря вы, товарищ, отказались от **Resident Evil**. Как раз недавно на консоли GameCube вышла четвертая часть этой игры (а ближе к концу года она появится и на **PlayStation 2**), которая оказалась прямо-таки феноменально удачной. Игра столь хороша, что, например, на сайте **GameRankings** ее средний балл составляет 96% , а это, между прочим, столько же, сколько получили **Half-Life 2**, **Grand Theft Auto: San Andreas** и **Halo 2**. События Resident Evil 4 стартуют через несколько лет после инцидента в Raccoon City, поэтому ни зомби, ни Т-вирус здесь уже не фигурируют, а в центре внимания оказывается правительственный агент Леон Кеннеди, который в поисках похищенной дочери президента США попадает в какую-то глухую деревню в Европе. Здесь он сталкивается со странными людьми — кровожадными и необычайно живучими, но все же людьми, а не зомби.

Еще из приставочных игр можно порекомендовать **Fatal Frame II: Crimson Butterfly** (в Европе известна как **Project Zero II: Crimson Butterfly**) о двух японских девочках, сестренках Мио и Маю. Игра отличается куда меньшим по сравнению с Silent Hill содержанием экшена: у главных героинь нет оружия, отгонять призраков им приходится одним лишь фотоаппаратом. Представляете, столько там саспенса!

Хочу купить лицензионные английские версии Star Wars: Knights of the Old Republic и Silent Hill 4: The Room. Подскажите адреса российских интернет-магазинов, где можно заказать эти игры с доставкой.

Интернет-магазин «ОZON»

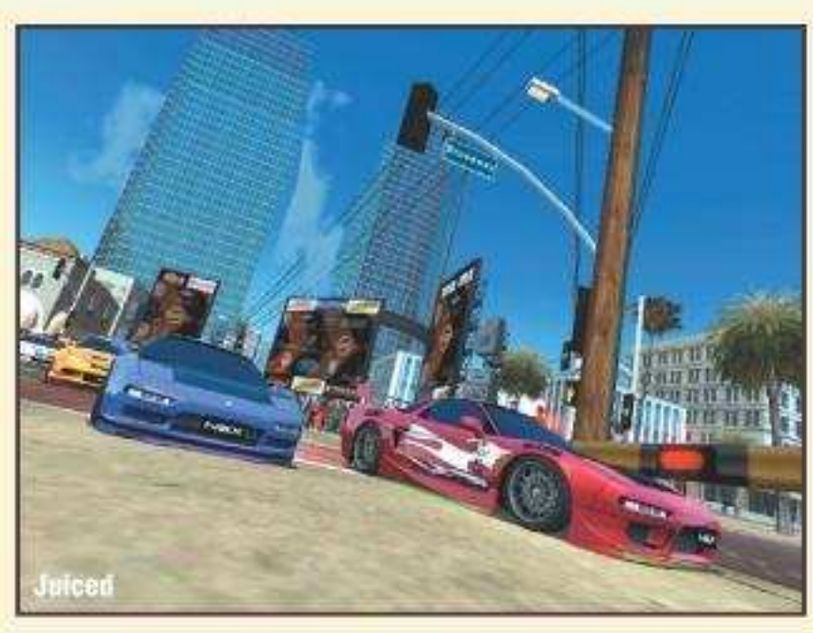
Да без проблем: ***www.ozon.ru***, ***http://igroshop.ru***, ***http://vgw.ru***. Первый магазин — самый крупный в рунете, там можно найти почти все, но он не всегда может похвастаться оперативностью. Двумя другими мы не пользовались, поэтому сказать о них что-то не можем. Наиболее популярные западные интернет-магазины — это ***http://gamestop.com***, ***www.bestbuy.com*** и ***www.amazon.com***. Иногда бывает так, что нужной вам вещи нет в отечественных онлайн-лабазах, а заказать ее в западном магазине по каким-то причинам нельзя. В таком случае можно воспользоваться услугами посреднических фирм (***www.aminter-group.com*** или ***www.pregrad.net***), которые привезут вам любой товар из любой страны мира — но, разумеется, за дополнительную оплату сверх стоимости вещи.

Насколько я знаю, существует только один симулятор водителя автобуса — Tokyo Bus Guide (1999 г., Dreamcast). Есть ли что-нибудь подобное на PC? И планируется ли в ближайшее время выход на PC каких-нибудь симуляторов поезда?

Trainz Railway Simulator 2004: Passenger Edition

Насколько нам известно, таких игр нет — уж больно жанр специфический. С симуляторами поезда все тоже отнюдь не радужно: после закрытия **Microsoft Train Simulator 2** в мире осталась только одна «поездатая» серия — **Trainz**. Последняя игра из этой серии (точнее, аддон), **Trainz Railway Simulator 2004: Passenger Edition**, появилась в сентябре прошлого года. Несмотря на небольшую аудиторию и не слишком высокие продажи, авторы не планируют закрывать свое предприятие и даже собираются выпустить в ближайшем будущем еще одну такую игру — **Rail Simulator Pro**. Узнать свежие новости из мира симуляторов поездов и пообщаться с фанатами этих игр можно по этому адресу: ***www.train-sim.com***

Что случилось с игрой Juiced после смены издателя? Она вообще жива?

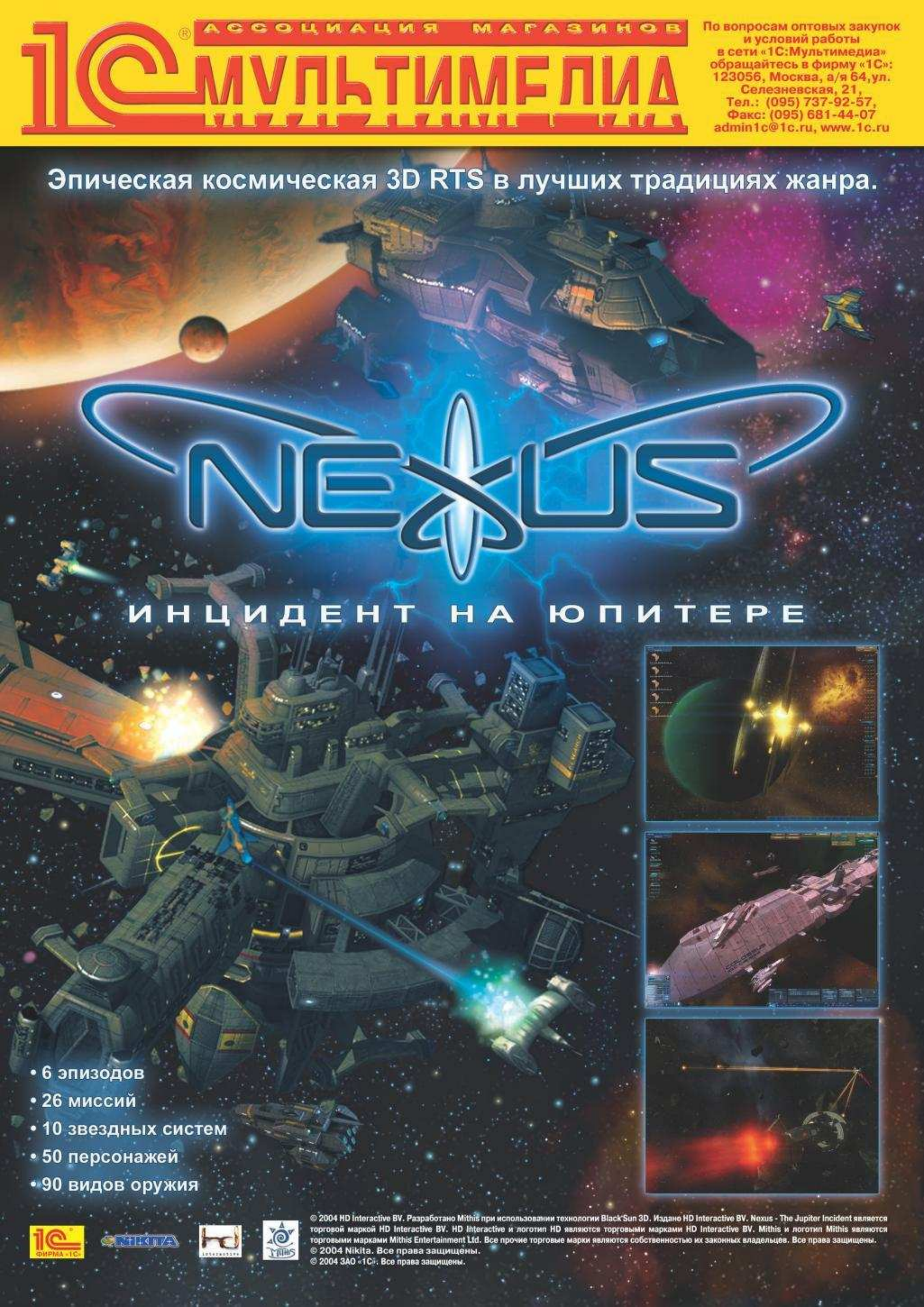

Juiced

Жива и быстро идет на поправку. Кашель прошел, температура стабилизировалась, и если никаких форс-мажоров больше не будет, в мае вы увидите ее на прилавках. Издателем игры в итоге стала **THQ**, которая заплатила за нее $10,5 млн. — на $500 тыс. больше, чем смогла предложить **Take Two**. **Electonic Arts** к переделу собственности **Acclaim** не успела — слишком поздно подала заявку на участие в торгах. Такой ажиотаж вокруг этого проекта немного удивляет: прошлогодняя демо-версия на фоне любой из частей **Need for Speed: Underground** выглядела как бедный родственник. Хотя, возможно, за год что-то и изменилось к лучшему.

Будет ли Max Payne 3?

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Будет, конечно, куда же он денется. Несмотря на то что **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** не принес своим создателям ничего, кроме убытков, Джефф Лейпин, один из высокопоставленных менеджеров издательской компании Take Two, недвусмысленно дал понять, что третьей части — быть. В ней по-прежнему будет сделан упор на зрелищность, а геймплей реализован на качественно новом уровне. Кто работает над игрой — непонятно: один чересчур разговорчивый дизайнер **Remedy** проболтался, что его компания Max Payne 3 не разрабатывает. Но кто же тогда? Пока что загадка. ■


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Эпическая космическая 3D RTS в лучших традициях жанра.
NEXUS
ИНЦИДЕНТ НА ЮПИТЕРЕ
• 6 эпизодов
• 26 миссий
• 10 звездных систем
• 50 персонажей
• 90 видов оружия
ФИРМА «1С»
NIKITA
© 2004 HD Interactive BV. Разработано Mithis при использовании технологии Black Sun 3D. Издано HD Interactive BV. Nexus - The Jupiter Incident является торговой маркой HD Interactive BV. HD Interactive и логотип HD являются торговыми марками HD Interactive BV. Mithis и логотип Mithis являются торговыми марками Mithis Entertainment Ltd. Все прочие торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены.
© 2004 Nikita. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с ***МАРТА'2004*** *по* ***ЯНВАРЬ'2005***

A Место	B Рост	C Название игры	D Рейтинг	E %
1	■	**Half-Life 2**	16147	20,6 %
2	■	**Космические рейнджеры 2: Доминаторы**	5335	6,8 %
3	■	**Need for Speed Underground 2**	4917	6,2 %
4	▲1	Far Cry	4665	5,9 %
5	▼1	DOOM 3	4247	5,4 %
6	■	FIFA Soccer 2005	2817	3,5 %
7	▲5	FlatOut	2707	3,4 %
8	▼1	В тылу врага	2536	3,2 %
9	▲1	Периметр	2487	3,1 %
10	▲1	Counter-Strike: Source	2232	2,8 %
11	▼2	The Sims 2	2111	2,6 %
12	▼4	Warhammer 40.000: Dawn of War	1879	2,4 %
13	NEW	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	1811	2,3 %
14	▲5	Vampire: The Masquerade — Bloodlines	1380	1,7 %
15	▲1	Sacred (Князь Тьмы)	1286	1,6 %
16	▼4	Call of Duty: United Offensive	1245	1,5 %
17	▼3	Rome: Total War	1157	1,4 %
18	■	Painkiller	1063	1,3 %
19	▼2	Unreal Tournament 2004	993	1,2 %
20	▼5	Silent Hill 4: The Room	944	1,2 %
21	▲13	Власть Закона: Полицейские истории	781	0,9 %
22	▼3	Evil Genius	667	0,8 %
23	▲2	Hitman: Contracts	609	0,7 %
24	▲1	Colin McRae Rally 4	566	0,7 %
25	▼7	Manhunt	556	0,7 %
26	▼4	NBA Live 2005	503	0,6 %
27	▼12	Перл-Харбор	475	0,5 %
28	▼2	Tony Hawk's Underground 2	417	0,5 %
29	▲5	Thief: Deadly Shadows	401	0,5 %
30	▼4	Syberia 2	356	0,4 %

На ***4 февраля*** *в голосовании приняли участие* ***16 698*** *человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.
E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте **«Игромании»** ***(www.igromania.ru)*** регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактах или на DVD.

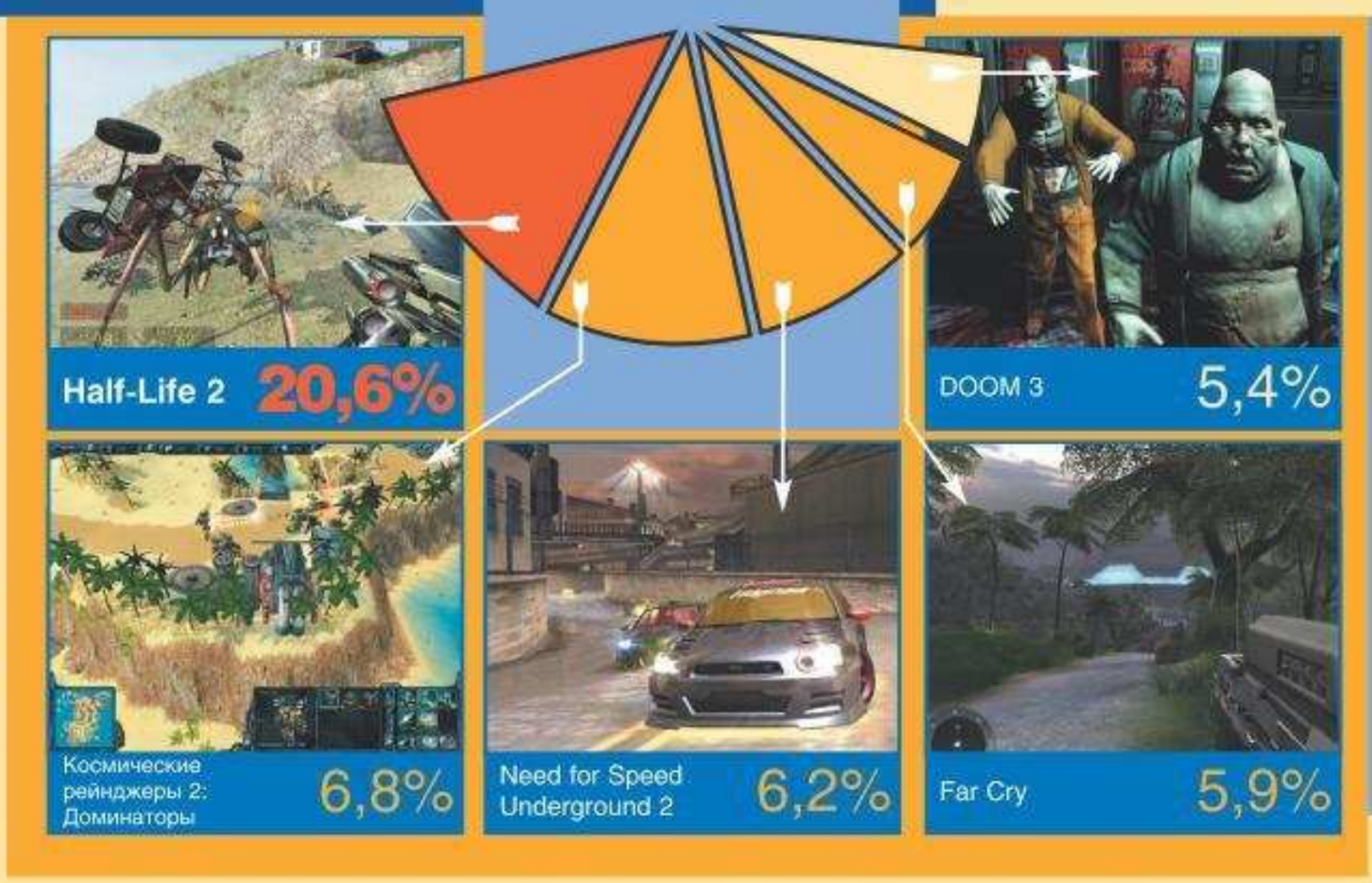
Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с *МАРТА'2004* по *ЯНВАРЬ'2005*. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

ЧЕТВЕРТОГО ФЕВРАЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *АПРЕЛЕ'2004 — ФЕВРАЛЕ'2005*. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактах или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Январь — месяц игрового затишья, и лучше всего это видно по нашему хит-параду. Пятерка лидеров за отчетный период совершенно не изменилась. Восседающий на золотом троне **Half-Life 2** чуть-чуть увеличил разрыв с конкурентами, достигнув отметки 20,6% (в прошлом месяце — 20,2%). **«Космические рейнджеры 2: Доминаторы»** сохранили за собой второе место, но их рейтинг упал аж до 6,8% (против 11,4% в предыдущем голосовании). **Need for Speed: Underground 2** тоже осталась на той же самой позиции, потеряв за месяц 3,9%, а **Far Cry** и **DOOM 3** в очередной раз поменялись местами (они как будто в чехарду играют). **FlatOut** после Раффиной рецензии взлетел на пять пунктов, **«Власть закона: Полицейские истории»** — и того больше, аж на 13. Так и не сумевший выйти из крутого пике **«Перл-Харбор»** рухнул на 12 строчек, другой аутсайдер — **Manhunt** — на семь строчек. Весьма кисленькая **The Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth** прошла почти незамеченной (13-е место для такой раскрученной стратегии — это курам на смех), в то же время **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**, несмотря на массу изъянов, продолжила движение вверх.



В следующем месяце хит-парад вряд ли сильно изменится, поскольку в текущем месяце почти не было бронебойных хитов (кроме, пожалуй, **Psi-Ops**), способных растолкать засидевшихся на макушке «старичков».

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Отстрелявшись в ноябре-декабре рекордным количеством крупнокалиберных хитов, игровая индустрия по стародавней традиции залегла в зимнюю спячку. Однако мертвый сезон на этот раз оказался не таким уж и мертвым: на свет появилось сразу несколько весьма и весьма хороших игр.

Главной игрой месяца стал портированный с консолей **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy**. Типичный блокбастер, каких миллион, привлек нешуточное внимание прессы и игроков еще более полугода назад (когда он вышел на приставках), а все потому, что это была первая игра, в которой возможности современных физических движков использовались на полную катушку. Именно в Psi-Ops манипуляции с предметами окружения и их комбинирование впервые стали своего рода краеугольным камнем игрового процесса — и все это за несколько месяцев до выхода **Half-Life 2**.

Вернулись почти забытые **The Settlers**, обзаведшись на этот раз приставкой **Heritage of Kings**. Разработчики кардинально упростили игру, одним махом отрезав солидный шмат экономики. Раньше, чтобы построить одного солдата, игрок должен был отправить рекрута в барак, снабдить его оружием и доспехами (выкованными в кузнице из предварительно добытой и переплавленной руды), выложить некоторое количество золота на его обучение и еще плюс ко всему — построить для него форпост. Такая длинная производственная цепочка затягивала каждую партию до нескольких часов, что в наше время — время быстрорастворимых, обезжиренных и легкоусваиваемых стратегий — просто недопустимо.

Неожиданно удачным оказался наконец-то вышедший долгострой **Nexus: The Jupiter Incident**. Космические стратегии никто и никогда не воспринимал всерьез — ну что это за стратегия, где управление нужно осваивать как минимум два-три часа? Так, баловство, а не серьезная игра. Но с Nexus все иначе: умная, сбалансированная игра, и слово «тактика» здесь отнюдь не пустой звук.

Hearts of Iron 2 — это уже совершенно другой стратегический полюс. После ряда неудачных проектов (**Europa Universalis: Crown of the North**, **Two Thrones**, **Crusader Kings**, **Victoria**) **Paradox Entertainment** взялась за ум и в кои-то веки сделала хороший проект, хоть и безумно хардкорный. За подробностями милости просим в рецензию.

Отечественный геймдев тем временем сделал еще один шаг вперед. Долгожданная **«АЛЬФА: антитеррор»**, первая игра о российском спецназе, никак не тянет на AAA-тайтл, но это все же очень и очень грамотная стратегия. Что ни говори, **MiST land** умеет учиться на своих ошибках (**«Код доступа: РАЙ»**).

Из других заметных проектов упоминания заслуживает **The Punisher**, но и то лишь в отрицательном ключе. После **Freespace** и **Red Faction** разработчики из Volition изрядно обленились и начали раз за разом клепать одну лишь халтуру: сначала был Red Faction 2, теперь вот «Каратель».

В следующем месяце игр должно быть на порядок больше, так что скучать ни вам, ни нам вновь не придется. До скорого!

Игорь Варнавский, редактор

ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ

Победитель нашего февральского тотализатора получит в качестве приза отличную hands-free-гарнитуру **PLANTRONICS M2500** от компании **PLANTRONICS** (***www.plantronics.ru***).

Победитель ноябрьского тотализатора

В январе победителем нашего тотализатора стал человек, скрывающийся под псевдонимом **Aleks (schneiderbayer@rambler.ru)**, который дал ответы, наиболее близкие к финальным итогам голосования. Он получает hands-free-гарнитуру **PLANTRONICS M2500** от компании **PLANTRONICS** (***www.plantronics.ru***).

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном **«Игровом тотализаторе»**. Все, что от вас требуется, — прислать по адресу ***totalizator@igromania.ru*** электронное письмо с правильным прогнозом *первой пятерки игр-лидеров* хит-парада **«Игра месяца»**, который проводится с **1 марта** по **29 марта**. Прием писем заканчивается **23 марта**.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. Prince of Serbia: Sons of Crime
2. GTA: Miami Adventure
3. TRON 3.0: Kasperski's Revenge
4. Tom Clancy's Star Wars
5. Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу ***totalizator@igromania.ru*** с пометкой **«Игровой тотализатор — декабрь»**. В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем продолжится две недели с момента начала голосования и закончится **1 декабря**.

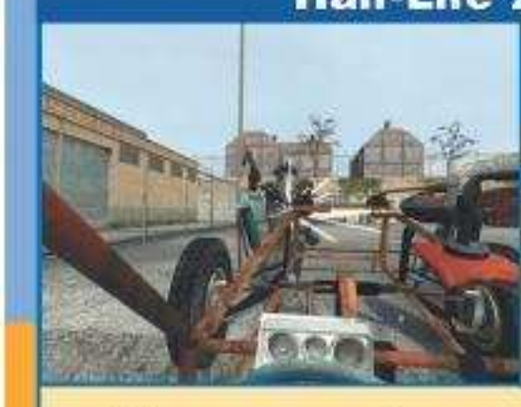
"ИГРОМАНИЯ" РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров **«Игромании»** или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Half-Life 2



Рейтинг "Мании" 10

Полная рецензия в «Игромании»: №1/2005

Шесть лет разработки и сорокамиллионный бюджет были потрачены не зря — Half-Life 2 стала лучшей игрой за последние несколько лет.

Стратегия * Valve * Vivendi Universal Games

Far Cry

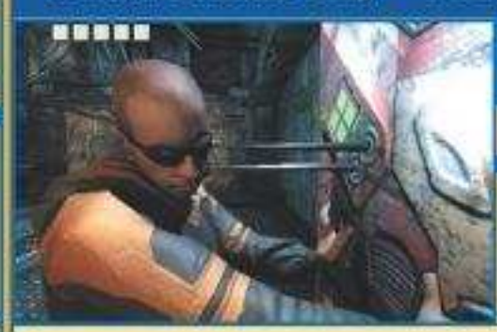
Рейтинг "Мании" 9.5

Полная рецензия в "Игромании": №05/2004

Захватывающий сюжет, умопомрачительное качество графики и невероятно свежий подход к геймплею. Новое слово в жанре, революция, параллельное мышление.

Action * CryTek * Бука

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay — Developer's Cut



Рейтинг "Мании" 9.5

Полная рецензия в «Игромании»: №02/2005

Первое слово в еще несуществующем жанре, самый сногсшибательный экшен по эту сторону от Half-Life 2.

Action * Starbreeze Studios\Tigon Studios * Vivendi Universal

Vampire: The Masquerade — Bloodlines

Рейтинг "Мании" 8.5

Полная рецензия в «Игромании»: 01/2005

Вторая большая RPG от Troika Games и по совместительству — единственный претендент на звание RPG года.

RPG * Troika Games * Activision

Warhammer 40 000: Dawn of War

Рейтинг "Мании" 9.0

Полная рецензия в "Игромании": №11/2004

Исполинских размеров полотно от создателей Homeworld. По совместительству — главный претендент на звание Warcraft-киллера. Играть — обязательно.

RTS * THQ * Relic * Game Factory Interactive/Руссобит-М

Myst IV: Revelation

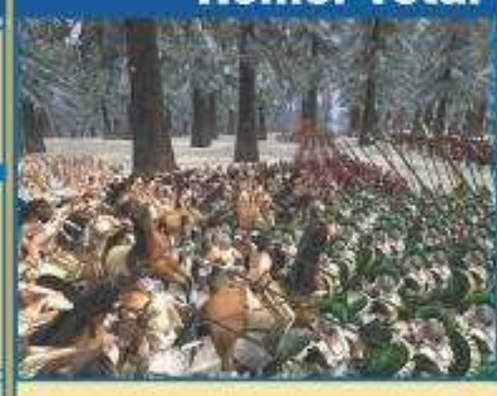
Рейтинг "Мании" 9,0

Полная рецензия в "Игромании": №12/2004

Самый красивый, самый необычный и самый крупнобюджетный квест современности. Арт-хаус для настоящих ценителей жанра, живой пример для подражания на многие годы вперед.

Квест * Ubisoft * Ubisoft Montreal * «Руссобит-М»

Rome: Total War



Рейтинг "Мании" 8.5

Полная рецензия в "Игромании": №11/2004

Результатом четырехлетнего скрещивания RTS и пошаговых стратегий стала самая масштабная стратегия за всю историю жанра. Шедевр сокрушительной мощи.

Стратегия * Activision * The Creative Assembly * 1С

The Sims 2

Рейтинг "Мании" 9.5

Полная рецензия в "Игромании": №11/2004

Главная зараза XXI века, коммерчески успешный симулятор нашей с вами жизни. Во второй части полигональные человечки стали пугающе похожими на настоящих.

Симулятор обывателя * Electronic Arts * Maxis * Софт Клаб

«Перл-Харбор»

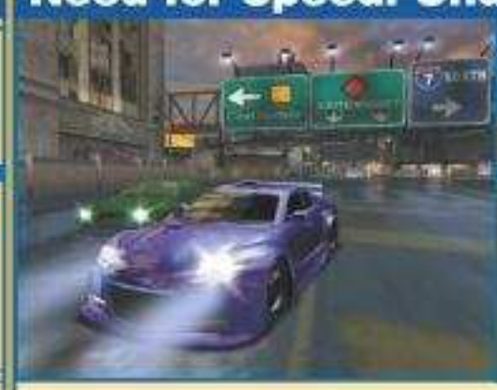
Рейтинг "Мании" 8.0

Полная рецензия в «Игромании»: №12/2004

Только три слова: авиасимулятор высшего класса. Сделанный, что немаловажно, в России.

Стратегия * 1С: Maddox Games * 1С

Need for Speed: Underground 2

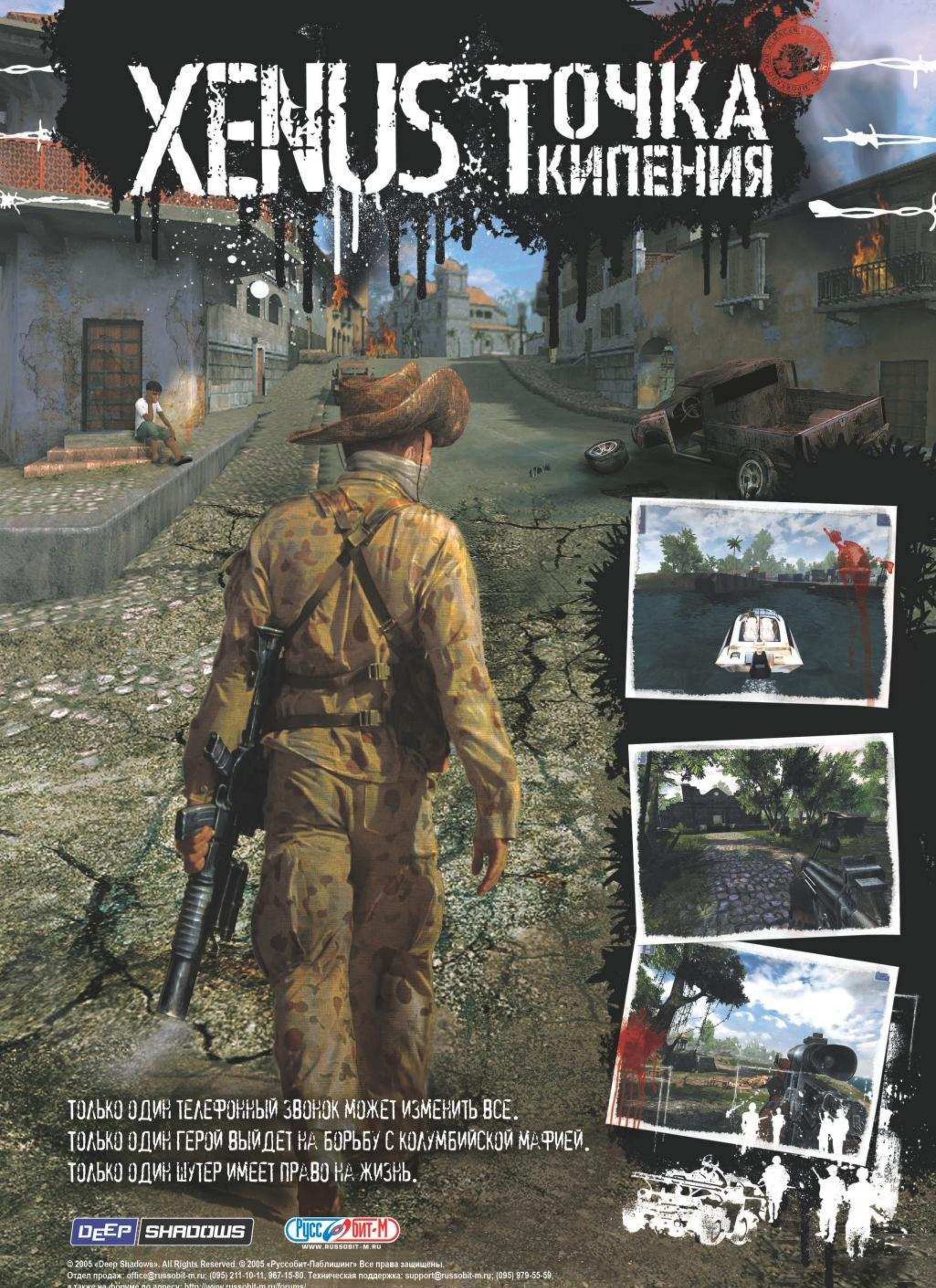


Рейтинг "Мании" 8.5

Полная рецензия в "Игромании": №12/2004

Безумные скорости, роскошные девушки, подсвеченные неоном машины — **Need for Speed Underground** возвращается для того, чтобы стать главной автоаркадой на, как минимум, ближайший год.

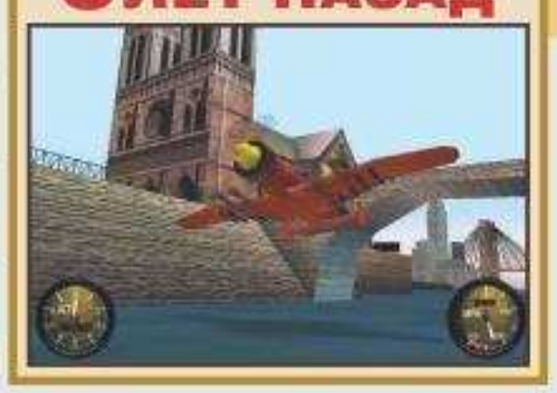
Автосимулятор * Electronic Arts * Electronic Arts Canada * Софт Клаб


XENUS
ТОЧКА КИПЕНИЯ
ТОЛЬКО ОДИН ТЕЛЕФОННЫЙ ЗВОНОК МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬ ВСЕ.
ТОЛЬКО ОДИН ГЕРОЙ ВЫЙДЕТ НА БОРЬБУ С КОЛУМБИЙСКОЙ МАФИЕЙ.
ТОЛЬКО ОДИН ШУТЕР ИМЕЕТ ПРАВО НА ЖИЗНЬ.
DEEP SHADOWS
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
© 2005 «Deep Shadows». All Rights Reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Александр Кузьменко

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Crimson Skies

ДАТА ВЫХОДА:	2000 год
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Microsoft/Zipper Int

Вы смотрели «Небесный капитан и мир будущего»? Понравилось? Тогда заклинаю вас: немедля мчитесь на наш безмерно распухший DVD и качайте демоверсию **Crimson Skies**, игры об отважных авиаторах тридцатых годов, чугунных дирижаблях и мире, его так, «будущего».

В общем, синопсис: альтернативная история, после новой гражданской войны в США все штаты разом объявили независимость, и на континенте в одночасье появилось множество мелких государств. На земле творятся хаос и военная диктатура, а в небе — вольная жизнь и бесчинства воздушных пиратов.

Но это все, так сказать, обертка. Начинка же Crimson Skies — это звериной притягательности «летательный» экшен, эдакий аркадный авиасимулятор для тех, кто не желает забивать голову лабудой вроде «угла отклонения закрылок» или «эффекта турбулентности», но хочет, тем не менее, «полетать и пострелять»...

Грошовые комиксы двадцатых годов прошлого века, романтика пионеров воздухоплавания а-ля Экзюпери и далеко не научная фантастика — все это, смешанное в правильных пропорциях, и породило на свет одну из самых стильных игр в истории человечества. Безумные воздушные трюки, шикарный саундтрек, стилизация брифингов под радиоспектакли, усатые опереточные злодеи и бесстрашные суперменчики в кожаных лосинах и белых шарфах — для полноты счастья не хватает разве только гигантских роботов.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

The DIG

ДАТА ВЫХОДА:	1995 год
ЖАНР:	Квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	LucasArts

Однажды на досуге режиссер Стивен Спилберг написал сценарий о том, как к Земле приближается гигантский астероид. Сценарий показался Спилбергу свежим и оригинальным (кинофильма «Армагеддон» в те времена не было даже в планах), и он отнес его своему другу режиссеру Джорджу Лукасу. Джордж Лукас покрутил сценарий в руках, почесал в затылке и со словами «для фильма слишком дорого и умно» отдал его в подшефную компанию **LucasArts**. Так на свет появился **The DIG** — один из самых интересных квестов наших дней.

Итак: астероид приближается к Земле, НАСА высылает на шаттле отряд ученых, те пытаются взорвать астероид и обнаруживают... что на самом деле это никакой вовсе не астероид, а настоящий инопланетный корабль, который вот уже многие тысячи лет дрейфует в космосе. Приняв на борт гостей, корабль-астероид резко меняет направление и увозит товарищей землян в соседнюю галактику, на планету Бессмертных...

Удивительно, но за всей этой попкорн-фантастикой и звездно-войновой мишурой The DIG скрывается одна из самых серьезных философских проблем: что такое вечная жизнь? Рукотворный рай? Хитрая ловушка разума? Закономерный итог научного прогресса? Та самая последняя теорема, за которой не в меру умных сынов божьих поджидает разгневанный Создатель? Увы, эта игра не дает ни одного ответа, но зато делает гораздо больше: заставляет *задуматься*. Очень серьезно.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

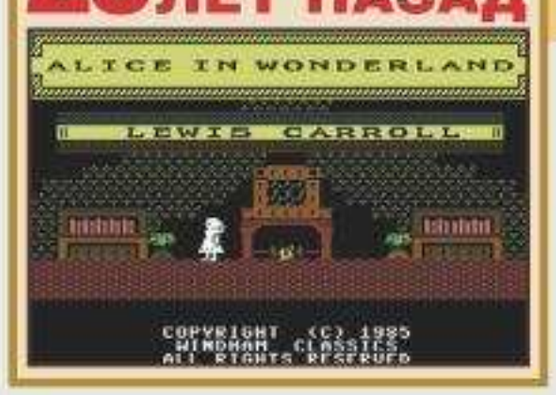
Commander Keen: Marooned on Mars

ДАТА ВЫХОДА:	1990 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Apogee/id Software

Пятнадцать лет назад где-то в маленьком американском захолустье маленькая американская контора из трех программистов под названием **id Software** изучала новые технологии продаж и занималась распространением простеньких аркад по системе shareware. Аркады у этой компании были самые разные, но самой популярной оказалась серия **Commander Keen** — о бесстрашном космогерое с бластером, детской пружинной прыгалкой типа «Кузнечик» и целым запасом смертоносных бубль-гумов. За каких-то два года вышло аж шесть (!) серий приключений Командира Кина, а потом в 1992 году эта же компания выпустила игру **Wolfenstein 3D**, еще через год — игру **DOOM**... Собственно, продолжение истории известно каждому: сегодня эти три программиста — мультимиллионеры.

Однако пятнадцать лет назад они, понятно, ничего этого не знали и вовсю трудились над Commander Keen. Стандартным, как это сегодня называется, «платформенным скроллером» о маленьком человечке в хоккейном шлеме, который бегал налево-направо, прыгал на «Кузнечике», собирал блестящие алмазики и изничтожал бластером зеленых пришельцев с красными высунутыми языками... В общем, каким образом всего через пару лет после *этого* те же люди умудрились сделать «Дум» — решительно непонятно.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Alice in Wonderland

ДАТА ВЫХОДА:	1985 год
ЖАНР:	Квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Windham Classics/Dale Disharoon

Двадцать лет назад, друзья, помимо ураганных экшенов вроде «замочи пиксель точкой» или «расстреляй полосочками кружочек» были игры и других жанров. Даже квесты. Правда-правда! Понятно, что в те времена часами рисовать пререндеренные локации, придумывать харизматичных персонажей или тщательно проводить кастинг актеров озвучки никто и не помышлял — квесты в 1985 году были, как и все прочие игры, технологически просты и незамысловаты. Они были *текстовыми*. То есть выглядело все действо примерно так: в верхней части экрана появлялось много-много текста, например: «Вы стоите в лесу. У вас в руках дубина. Под деревом спит орк. Ваши действия?», а внизу мигала командная строка, в которой можно было написать что-нибудь вроде «Посмотреть на дерево» или «Ударить орка по жбану дубиной» и т.п. Написали что-то правильное — ура! Неправильное — пишите снова. Такой вот, с позволения, геймплей.

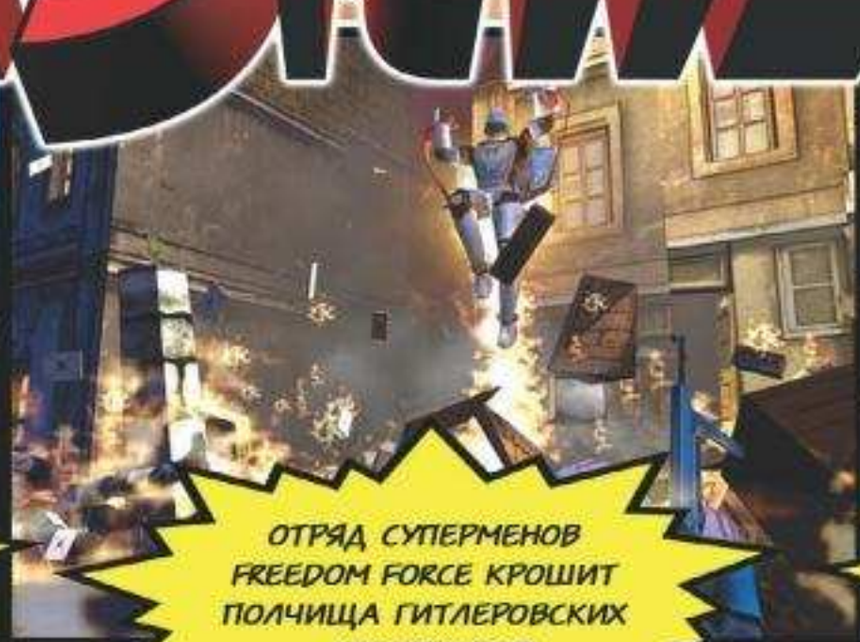
Квест **Alice in Wonderland**, по мотивам кэрроловской «Алисы», мы, честно сказать, включили в нашу хронологическую линию только ради примера. Ну квест, ну текстовый, ну про Алису: сиди себе за компьютерам, читай буковки и барабань с умным видом по клавиатуре — таких в прошлом веке были сотни. Это сейчас они -забавная экзотика, а в те времена — эка, блин, невидаль...

СРАЗИСЬ СО ВСЕЛЕНСКИМ ЗЛОМ!

ВО ИМЯ СВОБОДЫ!

FREEDOM FORCE® VS THE 3rd REICH

ВОЗМОЖНОСТЬ СОЗДАНИЯ СОБСТВЕННОГО ГЕРОЯ С ПОМОЩЬЮ НОВОГО МОЩНОГО РЕДАКТОРА ПЕРСОНАЖЕЙ



ОТРЯД СУПЕРМЕНОВ FREEDOM FORCE КРОШИТ ПОЛЧИЩА ГИТЛЕРОВСКИХ ОККУПАНТОВ

КРАСОЧНЫЕ БАТАЛИИ С ЗАВОРАЖИВАЮЩИМИ СПЕЦ-ЭФФЕКТАМИ. ПОЛНОСТЬЮ РАЗРУШАЕМЫЙ ОКРУЖАЮЩИЙ МИР

www.nd.ru

© IRRATIONAL GAMES, 2005. FREEDOM FORCE И ЛОГОТИП FREEDOM FORCE LOGO ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ IRRATIONAL GAMES. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК»», ТЕЛ.: (095) 933-07-26 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALE@ND.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛ.: (095) 933-07-26, E-MAIL: ZAKAZ@ND.RU. ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ – КОМПАНИЯ «ОДИССЕЙ», ТЕЛ.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 34-73-73, E-MAIL: SALES@ODYSSEY.OD.UA, WWW.ODYSSEY.OD.UA.

www.freedomfans.com

ОДНА ИЗ САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ ACTION/RPG ГОДА

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

«Моторизированная» флэш-карта

Рынок мобильных устройств — телефонов, КПК, плееров, мобильных игровых приставок и других гаджетов — растет как на дрожжах. Растет, разумеется, не только ассортимент устройств, но и их возможности, а соответственно — и требования к аппаратной части. Пожалуй, самый важный параметр для любого мобильного устройства — это объем памяти. Зачем, к примеру, цифровой камере 8-мегапиксельный сенсор, если объем памяти позволяет сохранить всего десяток кадров в максимальном разрешении? К сожалению, флэш-карты объемом 1 Гбайт и выше до сих пор стоят дорого. В то же время дисковые накопители не только не собираются сдавать завоеванных позиций на ПК, но и активно конкурируют с флэш-картами на мобильном рынке.

В рамках упомянутой конкуренции очередной ход конем решила сделать **Western Digital**, анонсировавшая линейку дюймовых винчестеров емкостью до 6 Гбайт. Вообще-то маленькие винчестеры — вещь не такая уж экстраординарная (достаточно вспомнить **IBM Microdrive**), однако у новинки преимущество — интерфейс **Compact Flash Type II**. Собственно, внешне такой винт выглядит как обычная флэшка, с той лишь разницей, что внутри находится миниатюрный магнитный «блинчик» диаметром 2,4 см, закрепленный на шпинделе со скоростью вращения 3600 об./мин.

Подобная особенность позволит с успехом использовать новые винты в устройствах с поддержкой CF, а таких гаджетов миллионы, начиная от цифровых камер и заканчивая КПК.

Продажи новинки начнутся во второй половине 2005 года.

Толщина производительности — не помеха

Удивить современных пользователей необычным DVD-комбиком практически невозможно. Однако **ASUS** это удалось. Новый внешний привод **SDRW-0804P-D** не только обладает достойными характеристиками (8-скоростная запись **DVD**, возможность записи на двухслойные диски), но и к тому же имеет превосходный slim-дизайн. Одна из отличительных особенностей корпуса — специальная ниша сверху, в которую можно просто положить диск.

Привод весит всего **350** г, что позволяет с удобством использовать его и с ПК, и с ноутбуками. Для подключения к компьютеру SDRW-0804P-D оборудован интерфейсами **USB 2.0** и **FireWire**.

Устройство поддерживает такие фирменные технологии, как **FlextraLink** (защита от опустошения буфера) и **FlextraSpeed** (позволяет производить запись дисков на высоких скоростях без потери качества).

Технические характеристики
Скорость записи/чтения:
DVD±R 8x, DVD+R DL 2,4x, DVD±RW 4x, DVD-ROM 8x, CD-R 24x, CD-RW 24x, CD-ROM 24x
Интерфейс: USB 2.0, FireWire
Вес: 350 г
Толщина: 18,7 мм

Видеосъемка для ленивых

О собственной цифровой видеокамере мечтают многие. Но на пути к этой мечте обычно стоят два стереотипа — «дорого» и «сложно». Видимо, для того чтобы развенчать эти распространенные заблуждения, **Canon** выпустила недорогую серию цифровых камер — **MV850i**, **MV830i**, **MV830** и **MV800**.

Все модели серии отличаются элегантным дизайном, скромными размерами и простотой в использовании. Для неисправимых лентяев, которых пугает сама мысль о необходимости ручной настройки параметров съемки, предназначена кнопка **Easy**, при нажатии на которую камера переключается в автоматический режим. Проще этого, наверное, может быть только «самонаводящаяся» камера, которая будет не только снимать, но и выбирать сюжеты для съемки без участия человека.

Впрочем, хватит шуток — для камер начального уровня серия MV800 обладает совсем нешуточными характеристиками: сенсором на **800** тыс. пикселей, а также **22**-кратным оптическим зумом, который в комбинации с цифровым обеспечивает суммарное **440**-кратное увеличение.

Помимо этого все модели серии оснащены электронным стабилизатором изображения, который в большинстве ситуаций позволяет обойтись без штатива. Особенностью новинок стала поддержка широкоформатного режима съемки (**16:9**). К слову, линейка MV800 оснащается тем же мощным процессором **DIGIC-DV**, который используется и в старших линейках камер Canon.

Еще одна изюминка серии — наличие механического затвора, который позволяет использовать видеокамеру как обычный цифровой фотоаппарат. При фотосъемке кадры сохраняются в формате **JPEG** с разрешением **1024x768**, после чего их можно переписать на компьютер при помощи **USB**-интерфейса. А благодаря поддержке интерфейса PuctBridge, отснятые кадры можно даже сразу печатать на принтере вообще без использования компьютера.

Последний штрих — 100 Мбайт свободного места для хостинга отснятых материалов на портале **Canon iMAGE GATEWAY** (**CiG**), которые пользователь получает бесплатно.

«Гармонь» от Logitech: не играет, но рулит!

Точнее, пока еще не рулит, но в скором будущем будет. Речь идет о пульте управления **Harmony**, который **Logitech** разрабатывает в сотрудничестве с **Microsoft**. На данный момент пульт разрабатывается специально под ОС **Microsoft Windows XP Media Center Edition 2005**, однако не исключено, что его будут поддерживать и другие операционки.

Самое интересное в том, что с помощью пульта можно будет управлять не только самим ПК, но любыми устройствами, подключенными к компьютеру. Но и это еще не все: поскольку Harmony — программируемый пульт, то с его помощью можно будет также управлять вообще любой домашней техникой, оснащенной ИК-приемником (от телевизора и заканчивая микроволновкой)! Используя интернет-соединение компьютера, пульт способен получать доступ к обновляемой онлайновой базе данных, в которой содержится информация о десятках тысяч компонентов домашних развлекательных систем и устройствах.

Очкарик — звучит гордо

Разумеется, это звучит круто, только если у вас не дедушкины очки в видавшей виды роговой оправе, а такая стильная штучка, как **Icuiti V920 Video Eyewear**.

V920 — это не просто очки, а система из двух ЖК-мониторов для просмотра видео. При этом поддерживаемая глубина цвета составляет 24 бита, а видимая диагональ изображения эквивалентна просмотру экрана с диагональю 42 дюйма с расстояния 2 метра. Очки поддерживают обычное и трехмерное видео, а также оснащены наушниками. Вес конструкции всего 99 г.

К V920 можно подключать различные источники видеосигнала, совместимые с интерфейсами **S-Video**, **VGA** и композитным **NTSC**-видео. Версия очков с поддержкой **PAL**-видео специально для европейского телевещания скоро появится в продаже. С помощью таких очков можно смотреть фильмы и телепередачи, играть на ПК и мобильном телефоне и даже... просматривать материалы приватного содержания в общественном транспорте [*демонический хохот автора заботливо вырезан цензурой*].

Стоит это удовольствие **$500**.

Одна Windows хорошо, а две — Vanderpool

Если кратко, то **Vanderpool** — это новая технология **Intel**, которая позволит запускать на одном компьютере несколько копий операционных систем. При этом системы будут выполняться в так называемых контейнерах, причем независимо друг от друга. То есть, к примеру, пока одна система запущена, вторую можно перезагрузить, третью — пропатчить, а четвертую — вообще переустановить.

Казалось бы, зачем нам сразу две операционных системы, тем более, что и одна зачастую работает далеко не так быстро? На самом деле у технологии есть несколько серьезных областей применения. Для организаций Vanderpool можно использовать для массового программного апгрейда компьютеров без остановки рабочего процесса — пока в одном контейнере в фоновом режиме устанавливается новая ОС, старая продолжает работать. Также можно на время оставить старую ОС для переноса данных под новую систему.

Домашние пользователи тоже смогут извлечь из этой технологии порцию бонусов — например, поделить единственный домашний компьютер таким образом, чтобы кто-то из домашних смотрел фильмы или слушал музыку, не мешая другому играть.

Ранее Vanderpool компания не торопилась вводить, но с активным внедрением **Hyper Threading** и ростом популярности двухпроцессорных систем Intel решила ускорить внедрение новинки. Первые компьютеры с поддержкой Vanderpool мы увидим уже в этом году.

iPod «променял» винчестер на флэш-память

Недавно компания **Apple** анонсировала недорогую линейку своих **iMac**, но поскольку это «идеологически» чуждая нам платформа, мы ограничимся лишь одним упоминанием этого факта. А вот другая новость от Apple — уже более интересная и практически полезная: выпуск новой модели мегапопулярного **MP3**-плеера всех времен и народов. На сей раз было решено выпустить флэш-версию, которая получила название **iPod shuffle**. Почему iPod так популярен во всем мире, можно оценить на картинках: простота, элегантность и неповторимый фирменный стиль.

Технические характеристики

Объем памяти: 512 Мбайт или 1 Гбайт
Интерфейс: USB 2.0
Время зарядки: 4 часа
Поддерживаемые форматы: MP3, AAC, Protected AAC, Audiobible, WAV
Размеры: 8,38x2,48x0,83 мм
Вес: 22 г

Увольте свой маркер

И еще один необычный внешний **DVD**-комбайн. Если привод **ASUS** берет компактностью и шикарным дизайном, то **LaCie d2 DVD±RW DL** обращает на себя внимание благодаря весьма полезной в хозяйстве функции — возможности при помощи лазера наносить на тыльной поверхности записываемого диска надписи и изображения.

Тут, как говорится, не добавить, не убавить. Купив такой привод, с маркерами и наклейками можно распрощаться. Сам процесс нанесения надписей и рисунков выглядит следующим образом: прожигаем диск, достаем его, переворачиваем и тыльной стороной загружаем в приемный лоток комбика, после чего запускаем специальную программу и выбираем изображение или надпись, которые будут нанесены лазером.

Характеристики привода

Интерфейс: USB 2.0, FireWire
Скорость записи/чтения: DVD±R 12x, DVD+R DL 4x, DVD±RW 4x, DVD-ROM 8x, CD-R 40x, CD-RW 24x, CD-ROM 40x
Размер буфера: 2 Мбайт
ПО в комплекте: Easy CD & DVD Creator 6.2, Easy Media Creator 7, DVDMax Player, Toast Lite 6.0 ■

На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРА И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

CD/DVD **ATI Catalyst 5.1** — последняя версия драйверов для видеокарт семейства **Radeon, All-In-Wonder, IGP, IXP** и **XPRESS 200** под **Windows 2000/XP**. На **DVD**-диске представлена версия с **Catalyst Control Center**.

CD/DVD **Central Brain Identifier 7.4.0.0 Build 0127 R2** — утилита показывает подробную информацию о любом процессоре **AMD** (более **40** моделей). Поддерживает все версии Windows.

DVD **Драйвера для HDA-кодека C-Media CMI-9880 5.12.01.1008** — новая версия **WHQL**-драйверов для кодека **CMI9880** под Windows 2000/XP.

DVD **Gigabyte EasyTune 5 B05.011901** — фирменная утилита для разгона системных плат от Gigabyte. Поддерживает все версии Windows.

CD/DVD **Hmonitor 4.2.1.2** — удобная программа для мониторинга вашего ПК. Поддерживает все версии Windows.

DVD **Intel Application Accelerator RAID Edition 4.7.0.6815** — программа позволяет ускорить процесс запуска как приложений в **Windows 2000** и **XP**, так и самой операционной системы.

CD/DVD **Intel Chipset Software Installation Utility 6.3.0.1007** — самые новые **INF**-файлы для всех чипсетов компании Intel. Поддерживает ОС Windows 98 и выше.

DVD **Драйвера для сетевых карт Intel Pro/100, Pro/1000 Gigabit Pack Complete Driver 9.2** — комплект драйверов для сетевых карт от одноименной компании. Поддерживает все версии Windows.

CD/DVD **MagicTwin 1.68** — программа от компании **Jetway** для обновления **BIOS** системных плат. Поддерживает все версии Windows.

CD/DVD **nVidia nTune 2005 2.0.23** — утилита для оптимизации производительности и мониторинга состояния системы, построенной на базе чипов серии **nForce**. Поддерживает все версии Windows.

CD/DVD **NVTweak 1.7.1** — позволяет разблокировать дополнительные возможности драйверов видеокарт на базе NVIDIA. Поддерживает Windows 2000/XP.

CD/DVD **RadLinker 2.028** — полезная в обиходе утилита для работы с настройками видеокарт ATI Radeon. Поддерживает все версии Windows.

DVD **Драйвера для HDA-кодеков RealTek 1.14** — новые драйвера для аудиокодеков **ALC-260**, **ALC-861**, **ALC-880**. Поддерживает Windows 2000/XP.

DVD **Драйверы и ПО от Saitek 4.3.3.2000** — свежая версия драйверов и ПО для всех игровых контроллеров этого производителя. Поддерживает Windows 2000/XP.

CD/DVD **SpeedFan 4.20** — программа позволяет отслеживать температуру и скорость вращения вентиляторов в системе, а также менять скорость вращения вентиляторов. Поддерживает все версии Windows.

ПРАКТИКА МЯГКОЙ ПОСАДКИ

Выбираем идеальный уголок для геймера

Алексей Макаренков

Рано или поздно у любого геймера наступает в жизни волнительный момент, когда апгрейд становится неотвратимым. Геймер выходит в интернет или отправляется на ближайший компьютерный развал, загружается по самое не балуйся прайсами и, заварив кофе покрепче, начинает нервно водить пальцем по строчкам с заветными названиями.

Собственно, в процессе подготовки к апгрейду рассматриваются варианты замены практически всех внутренностей системного блока и периферии. Однако обычно забывают лишь об одном — об окружении компьютера. О столе, на котором новому компьютеру предстоит стоять, о кресле, на котором геймеру предстоит сидеть, и о всевозможные полках, на которых будут размещаться диски, принтер, сканер и другая утварь. И это при том, что каждый знает: удобство работы за компьютером — чуть ли не самое главное. Но именно на это обычно и не обращают внимания. В результате компьютер кое-как впихивают под низенькую столешницу, а на нее уже вмещают монитор, клавиатуру и мышь.

Организация компьютерного пространства

Прежде чем переходить к обзору конкретных моделей, давайте разберемся, как должно выглядеть идеальное рабочее место геймера.

Рабочее место у большинства геймеров выглядит приблизительно следующим образом. Маленький, якобы компьютерный, столик, клавиатура размещается на подносе, выезжающем на колесиках из под столешницы. Монитор занимает почти всю ширину стола. Сам же пользователь сидит на «дерьмантиновом» кресле долларов за тридцать, колесики которого поломаны, а сиденье флюктуирует при каждом движении. Про принтеры, сканеры, диски и говорить не приходится — они разбросаны как придется.

Теперь небольшая вдохновляющая медицинская справка. Монитор (даже ЖК) должен находиться от вас на расстоянии вытянутой руки. С выездными подставками и вовсе отдельная история, обычно они расположены слишком низко. Из-за чего между предплечьями и кистью рук образуется тупой угол, что приводит к растяжению связок запястья. Стать обладателем хронического растяжения можно за какие-нибудь **2-3** года постоянной работы... Использование стандартного «офисного» кресла быстро приводит к искривлению позвоночника. Прибавим к вышесказанному неправильное расположение ног под столом — их там просто негде разместить, в результате приходится поджимать ноги под кресло. Итогом этого становится нарушение кровоснабжения ног (впоследствии — варикозы).

Мы несколько сгустили краски, рассказывая о недостатках неправильно организованного рабочего места. Но... подобное таки случается. Поэтому рекомендуем вам позаботиться о своем геймерском уголке. В конце концов на грамотно организованном месте просто приятно играть и работать.

Эргономичный компьютерный стол выполнен в форме полумесяца. Левое и правое «крылья» столешницы как бы охватывают вас с двух сторон, в результате можно без наклона дотянуться до любого предмета на столе. Монитор несколько утоплен вглубь столешницы и расстояние до него соответствует длине вытянутой руки. Ноги за счет ширины стола можно разместить совершенно свободно — даже полностью вытянуть вперед. На множестве полочек и подставок вы спокойно разместите все, что вам нужно для работы и игры. А уж что можно вытворять в эргономичном компьютерном кресле, и подумать страшно... Качаться и изменять высоту, кататься и вращаться по и против часовой стрелки.

Собственно, на этой радостной ноте предлагаю перейти к разбору конкретных моделей... компьютерных столов. Об эргономике кресел поговорим чуть позже.

НКС-8 — достаточно удобный компьютерный стол, но с некоторыми недостатками.

СКУ-1 — дорогой и удобный компьютерный стол.

Pilot Pro — прекрасно продуманный стол с множеством дополнительных полок.

Столы: модели и цены

Каким должен быть правильный компьютерный стол, мы с вами более-менее разобрались. Теперь давайте посмотрим, что могут предложить нам по составленному запросу гиганты и исполины столостроения.

Из почти двух десятков моделей, которые мы честно в течение двух месяцев, отведенных редактором на написание статьи, тестировали, были выбраны самые удачные.

Первым для занесения на доску почета был выбран стол с таинственным названием **НКС-8**. К сожалению, фирма-производитель на столешнице не была обозначена, а фирма-продавец дала лишь информацию, что стол собран в России. Столешница и прочие элементы «под дерево» сделаны из ламинированного отечественного ДСП, а всевозможные колесики, шарниры, винты и иже с ними — от немецкого производителя. Столешница глубокая, правда, не очень широкая. Есть пресловутый ездящий «подносик» для клавиатуры, но он расположен высоко, к тому же пользоваться им совсем не обязательно. Клавиатуру удобней разместить прямо на столешнице перед монитором, а столик при этом использовать для письма и хранения различных бумаг. На практике это оказывается очень удобно.

Правая ножка НКС-8 выполнена в виде тумбы, содержащей три ящика для бумаг и различной компьютерной мелочевки. Верх тумбы свободный, так что на нем можно разместить принтер или сканер. Левая ножка представляет собой полый ящик для системного блока. Разве что ящик несколько маловат. В него худо-бедно помещается блок типа midi-tower, да и то не всякий. О том же, чтобы засунуть в узкое пространство «большую башню», можно даже не мечтать. Впрочем, более крупный системник вполне можно разместить на тумбе, где достаточно свободного места, а саму тумбу использовать для чего-то еще. Над столом нависает своеобразная конструкция типа стеллажа с множеством полок. Здесь можно разместить периферию, компакт-диски и много чего еще полезного.

В целом стол нам понравился, но это не лучшая модель нашего обзора. Столешница все же недостаточно широкая и «глубокая», а монитор приходится ставить на полочку-возвышение, в результате чего он оказывается чуть выше уровня глаз и его приходиться наклонять. Цена для стола подобного класса с уже встроенными тумбами и стеллажами приемлема: в разных магазинах колеблется от $**290** до $**330**.

Pilot — упрощенная и более дешевая модификация Pilot Pro.

Следующая подходящая для геймера, много времени проводящего за компьютером, модель стола — **СКУ-1** (производство Россия). В отличие от НКС-8, обладает широкой и глубокой столешницей, на которой можно хоть слонов пасти. Расстояние до монитора от края чуть больше вытянутой руки. Слева и справа рабочее место охватывают крупные крылья столешницы, до которых не нужно тянуться — повернулся на кресле и взял то, что нужно. Левая ножка стола выполнена в виде полой тумбы под системный

Профессиональный взгляд

После тестирования стола **Pilot Pro** у нас возник ряд вопросов к его производителю. За разъяснениями мы обратились к **Сергею Алешину**, директору компании **Ergonomic Design**.

«Игромания» [И]: Сергей, давно ли ваша компания работает на рынке компьютерной мебели?

Сергей Алешин [СА]: Патент на наши компьютерные столы мы получили в **1998** году. С тех пор и занимаемся производством и продажей.

[И]: Все модели столов разработаны вами с нуля, или вы брали за основу модели других фирм?

[СА]: Первоначальное исследование было «мирового масштаба». Очень не хотелось изобретать велосипед, но копировать чужое не имело смысла. Просто на тот момент столов для организации полноценного рабочего места в России не было как класса. Выбор был между офисной мебелью и компьютерными стойками. Поэтому хотелось сделать то, чего не хватало самим, — комфортный, но не громоздкий компьютеризированный письменный стол.

После исследования мирового опыта мы начали делать эскизы, затем в экспериментальном цехе делали пробные экземпляры, привезли туда системный блок, монитор, клавиатуру и лист бумаги — именно этот набор «форм-факторов» использовался для «отладки» контуров и базовых размеров столов. Когда нас все устроило, запатентовали модели.

[И]: Кто ваши основные клиенты? Офисы или все же пользователи домашних ПК?

[СА]: Наши столы покупают и домой, и на работу. Трудно сказать, куда больше.

[И]: Вы продаете только представленные на сайте модели или можете сделать уникальный стол на заказ?

[СА]: У нас существует два типа заказных изделий: небольшое изменение стандартной модели, такое как изменение высоты столешницы или положения полки, и полностью заказное изделие, когда клиент предлагает нам эскиз или чертеж, а мы просчитываем стоимость и изготавливаем.

[И]: Что скажете про выезжающий «поднос» для клавиатуры? Вроде бы, это неудобно и вредно для рук, но многие зарубежные производители эргономичных компьютерных столов продолжают делать такие столы. Почему в ваших столах этой детали нет?

[СА]: Выдвижная полка под клавиатуру — тяжелое наследие компьютерных стоек. Это стереотип, который фирмы-производители не в силах победить. Мы комплектуем столы выдвижной полкой, просто информации нет на сайте. Однако не рекомендуем делать это, поскольку кривизна контура столешницы рассчитана таким образом, чтобы «по диагонали» стола поместился и большой CRT-монитор, и клавиатура, и лист бумаги. Таким образом, компьютер с клавиатурой никак не мешает письменным работам. Если же выдвинуть полку для клавиатуры, человеку самому придется отодвинуться дальше, и расстояние от глаз до монитора станет больше, чем необходимо для комфортной работы.

[И]: Многие продавцы в магазинах утверждают, что компьютерный стол должен быть непременно из цельного дерева, а ДСП — вчерашний день и быстро развалится. Так ли это?

[СА]: «Из цельного дерева» столы не часто встретишь, и стоят они дорого. Львиная доля рынка офисной мебели состоит из ДСП и МДФ. Толстый МДФ сейчас входит в фавор и в наши планы на будущее тоже.

[И]: Вы продаете компьютерные столы только в Москве или в другие города также поставляете?

[СА]: Если клиента не отпугивает стоимость доставки, мы всегда готовы взяться за заказ.

[И]: Мы так понимаем — помимо столов вы производите и всевозможные шкафы/тумбочки/полки для дисков. Они как — самые обычные или тоже повышенного удобства?

[СА]: Наши шкафы, полки, стеллажи создавались, чтобы обеспечить пользователю необходимый уровень комфорта. Естественно, при создании мы руководствовались не только соображениями общего дизайна, хотя похвастать чем-то радикально эргономичным в этой области не можем.

[И]: Вы собираетесь выпускать еще какие-то модели, или модельный ряд окончательно укомплектован?

[СА]: Нет, у нас «на подходе» еще две большие серии. В ближайшее время мы планируем расширить ассортимент.

[И]: Касательно вашего самого «геймерского» стола Pilot Pro. Когда придумывали его, затачивали именно под геймеров или просто делали хороший компьютерный стол?

[СА]: Нет, это просто комфортное, просторное, но не громоздкое рабочее место. То, что человек за этим столом чувствует себя пилотом самолета, просто ближе геймерам по духу.

[И]: Спасибо за подробные ответы.

Кресло для отдыха за компьютером — Vip.

блок. Тумба более просторная, чем у предыдущей модели, но большой корпус все же и в нее поместить не удастся. Правая ножка — тумба с тремя ящиками для бумаг. «Подносик» под клавиатуру также предусмотрен, но сделан очень высоко, и использовать его, опять же, не обязательно. Теперь о грустном. Стол, что называется, всем хорош, вот только стоит в разных магазинах от **$300** и выше. И это за модель без каких-либо «надстроек». Всевозможные полочки, стеллажи, тумбы придется покупать отдельно. Впрочем, сделать это несложно. Еще за три-четыре тысячи рублей можно комплектовать СКУ-1 не хуже, чем НКС-8. В остальном же — отличный компьютерный стол.

Две предыдущие модели столов сделаны компаниями, занимающимися выпуском мебели, но есть и компания, которая специализируется на компьютерной мебели — **Ergonomic Design** (***www.ergonomics.ru***). Разумеется, мы не могли пройти мимо их продукции. Топовой моделью является **Pilot Pro** — «глубокая» столешница с большими крыльями. У нее и вовсе нет «подносика» для клавиатуры, так что клавиатуру можно спокойно установить на столешнице. Прямо над пространством для монитора смонтирована полка для периферии. Поначалу кажется, что это пустяк, но когда начинаешь работать за столом, становится понятно, что полка выполняет роль не только подставки под принтер, но и работает как козырек. В результате на экране монитора вообще не наблюдается бликов. Оригинальное и удобное решение. Слева и справа на крыльях столешницы смонтированы небольшие крылышки — подставки для колонок и дисков. Ножки стола выполнены в виде двух просторных тумб без дополнительных отделений. В них можно поставить системный блок практически любого размера, принтер и даже небольшой ксерокс.

Нам стол очень понравился. А еще больше порадовало то, что при заказе стола можно поучаствовать в его, скажем так, дизайне: выбрать цвет (для столешницы и стоек можно выбрать разные цвета), форму полки над монитором, добавить дополнительные элементы. Базовая модель Pilot Pro стоит **5800** рублей. В общем, рекомендуем эту модель стола всему прогрессивному геймерскому сообществу. Единственное, что нам не понравилось в протестированной модели, — хлипкий ДСП. Но выяснилось, что можно заказать стол и из импортного ДСП. Но цена при этом уже составит **8130** рублей.

Помимо модели Pilot Pro компания выпускает и другие более дешевые модели эргономичных компьютерных столов. Геймеры, стесненные в средствах, могут обратить внимание на **Pilot** — по сути та же модель, но с одной тумбой справа и без каких либо надстроек на столешнице (**3074** рубля). Прочие модели хороши, но больше подходят для офиса.

Мягко место пусто не бывает

Столы столами, но есть и еще один важнейший элемент любого рабочего места — кресло или стул. Уважающий себя геймер, заботящийся о здоровье, никогда не польстится на уговоры псевдодокторов, рекомендующих восседать только на табуретках из твердого дерева. Идея отличная, но только если сидеть недолго. Если вы проводите за компьютером два и более часов в день, то жесткие стулья/табуретки вам противопоказаны. Дополнительная нагрузка на позвоночник совершенно ни к чему. От себя добавим — в офисе «**Игромании**» мы пользуемся только качественными компьютерными креслами вот уже более пяти лет, и никаких жалоб на боли в пояснице, спине, плечах не наблюдается.

ТЕОРИЯ РАССЛАБЛЕНИЯ

Условно компьютерные кресла можно разделить на две большие категории. Так называемые **операторские** — максимально «заточенные» под долгую работу за клавиатурой, когда требуется постоянно концентрироваться на изображении на экране. Второй вид — **кресла руководителей**, или, как их еще называют, **кресла для отдыха за компьютером**. В них технологических «фишек» встроено не так много, зато они большие, мягкие и вообще всячески располагают к тому, чтобы упасть в них и наслаждаться происходящим на экране. И у первого, и у второго типа кресел есть свои достоинства и недостатки.

Первым делом определитесь, для чего вы покупаете кресло. Если собираетесь дни напролет работать, то кожаное директорское кресло вам не подойдет. Такие модели рассчитаны на то, что в них человек сидит расслабленно, откинувшись от стола. Длительное печатание на клавиатуре в таком кресле возможно, но только при условии, что клавиатура вынесена достаточно далеко от монитора: необходим специальный эргономичный стол. Но в любом случае в кресле для отдыха неудобно долго сидеть, нагнувшись к столу.

Другое дело, если вы берете кресло для дома. И собираетесь в нем смотреть фильмы, неспешно попечатывать тексты, попивая чай, играть... тут как раз кресло руководителя вам, что называется, прописано. Тело утопает в коже, желание напрягаться пропадает уже через пять-десять минут. Наиболее важным элементом в таком кресле является **кожа**. Если вы выбираете модель из кожзаменителя, то здорово выигрываете в цене (от **100** и более долларов), но тут есть один момент: натуральная кожа предпочтительней по той простой причине, что в таком кресле ваше тело будет «дышать». А вот в кресле из искусственной кожи больше двух-трех часов не просидишь. Причина банальна: натуральная кожа будет впитывать влагу тела, искусственная — нет.

Но даже и кожу надо брать не абы какую. Так называемого «крупного» дубления с видимыми кругляшами не стоит выбирать (например, свиную). Свойства у нее — почти как у заменителя. Брать надо кожу коровью или баранью, тонкой выделки.

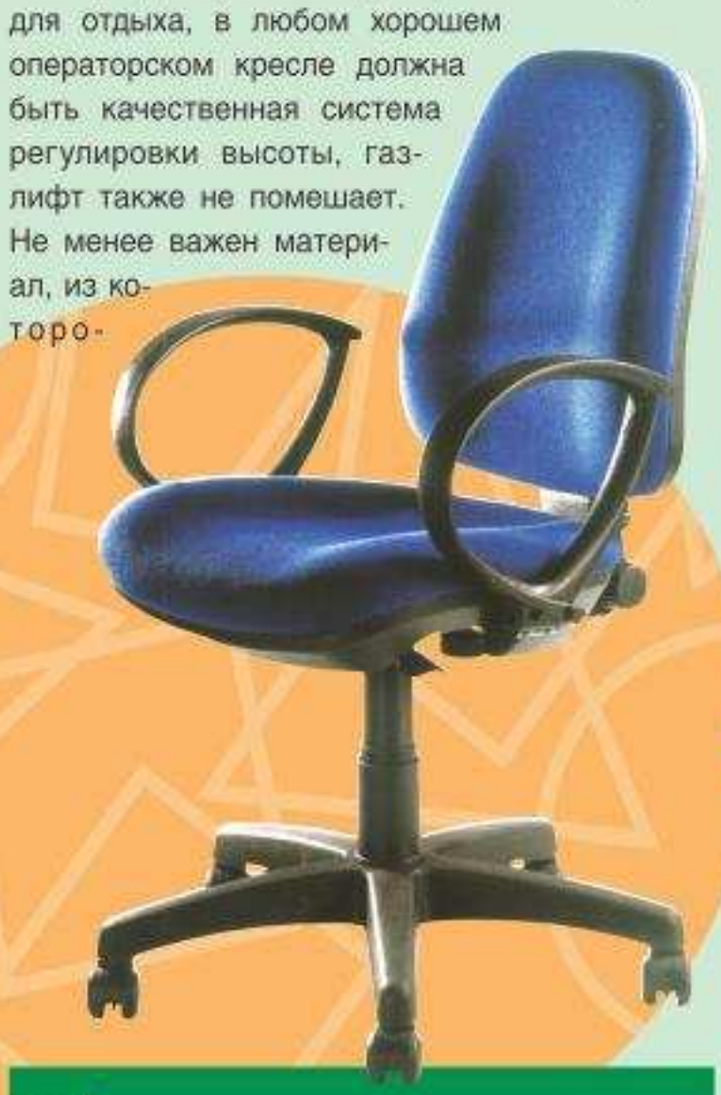
Второе необходимое для удобства свойство кресла для отдыха — **регулятор уровня наклона кресла**: вы нажимаете на кнопку-рычажок, расположенный под левой или правой рукой на нижней поверхности сиденья, и кресло плавно откидывает вас назад. В откинутом положении можно покачиваться и просто расслабляться. Так что если вы в средствах не стеснены, то покупайте кресло с регулятором наклона.

Третье свойство кресел для отдыха, на которое нужно обратить внимание, — **механизм вертикальной регулировки**, он же **газлифт**. Тут необходимо смотреть на страну производителя. Газлифт ни в коем случае не должен быть сделан в Китае, Тайване или Корее. В этих странах, как показывает практика, не делают хороших масляных механизмов регулировки высоты. Не факт, что сломается в первый год или два, но четыре года не проживет точно. Газлифт должен быть сделан либо в США, либо в Италии, либо в Англии. Причем само кресло может быть сделано и в другой стране, но газлифт — обязан быть выпущен в одной из перечисленных стран. Отечественные газлифты по качеству находятся где-то посередине между описанными двумя группами стран и вполне подойдут.

Четвертое свойство, на которое нужно смотреть при выборе, — супинатор под поясницу, он же **анатомическая спинка**. Если взять прямую спинку, через некоторое время боли в спине станут вашими постоянными спутниками. Прямая спинка и естественные изгибы позвоночника — плохо сочетаются. Вообще, кресла с прямыми спинами профессиональными разработчиками компьютерной мебели практически не выпускаются, только если в бюджетных сериях.

РАБОТА ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Теперь о ситуации, когда вы хотите приобрести кресло не только для расслабления у компьютера, но и для многочасовой ежедневной работы. Как уже было сказано, для этого идеально подойдет кресло оператора. Как и в кресле для отдыха, в любом хорошем операторском кресле должна быть качественная система регулировки высоты, газлифт также не помешает. Не менее важен материал, из которо-



Отличное операторское кресло для работы за компьютером — Uno.

го сделано кресло, при этом кожа — не самый оптимальный выбор в этом случае. Лучше всего подойдет **крупнозернистый акрил**. Определить, из какого акрила сделано кресло, можно на ощупь — по мелкозернистому рука скользит гладко, крупнозернистый же по ощущениям похож на корку спелого апельсина. Именно такой акрил лучше всего отводит влагу — «дышит».

Не менее важна анатомическая спинка, которая у операторского кресла отличается от спинки кресла для отдыха. Здесь это не просто валик под поясницей или легкий изгиб, а достаточно сложная профилированная структура — есть изгиб по горизонтали и вертикали. **Система 1/3**, пожалуй, — самый важный элемент в операторском кресле. Механизм подстраивает спинку под положение вашей спины. Поработали полчаса в одном положении, спина устала, чуть изменили угол наклона, спинка повернулась относительно сиденья — ваша спина в новом положении, мышцы, которые устали, расслабились. На каждый градус наклона сиденья приходится три градуса наклона спинки кресла, отсюда и название системы. Вещь крайне удобная, рекомендуем брать кресла только с такой системой. Надбавка в цене многократно окупается комфортом при работе.

Остальное опционально. Можно, например, найти операторское кресло с регулятором наклона, но в таком точно не будет системы 1/3. Также, покупая операторское кресло, обязательно убедитесь, что есть хорошая система вращения кресла по вертикальной оси (есть практически у всех кресел ценой более **$60**) и качественные колесики из резины или твердого пластика (мягкий пластик быстро стирается или сплющивается).

Кресла: модели и цены

Фирм, торгующих компьютерной мебелью в столице и других городах России, сейчас очень много. Было бы странно, если бы мы советовали каких-то конкретных дилеров, поэтому мы просто посоветуем вам конкретные модели компьютерных кресел разных ценовых категорий. Мы вполне допускаем, что за те же деньги можно найти модели того же качества, но вряд ли вам удастся найти столь же качественные и при этом более дешевые кресла.

Качественное кресло оператора, за которым удобно и безопасно работать, стоит не меньше **$150**. Цены на нормальное кресло для отдыха — стартуют от **$350**. Если брать Тайвань или Россию — цены можно уменьшать где-то на **$60-100**, но механизм будет работать не более **2-4** лет, тогда как, скажем, итальянская продукция прослужит верой и правдой лет **5-7**.

Из кресел для отдыха мы рекомендуем вам итальянскую модель **Vip** (по русским каталогам часто проходит как «**Вип**»). Пожалуй, самое популярное «брендовое» кресло для работы дома. Самое дешевое в своем классе, при этом качество и функции — уровня кресла за **$600**. Цена на «Вип» составляет **$430-480**. Гарантия на механизм — **5** лет.

Из качественных операторских кресел бюджетного класса идеально подойдет **Uno** («**Уно**»). Цена около **$160**. Функций немного, нет системы 1/3, но есть газлифт. Обивка — высококачественный акрил. Вся начинка — итальянская.

Из операторских кресел лучшим соотношением цена/качество обладает итальянское кресло **Chao** («**Чао**») — мечта любого компьютерщика. Идеально подходит для многочасовой работы за ПК. Модель можно купить как с подлокотниками, так и без оных по цене около **$230**. Отличная анатомическая спинка, удобный газлифт. К сожалению, нет системы 1/3, но кресло настолько удобное, что этого почти не замечаешь.

Из «продвинутых» операторских кресел с системой 1/3 рекомендуем обратить внимание на модель **Fox** («**Фокс**») — идеальное операторское кресло. Отличный материал на обивке, мягкий газлифт и система 1/3 с вынесенным далеко вперед центром тяжести, что обеспечивает устойчивость кресла даже в самой крайней точке качания. Правда, цена кусается. В большинстве столичных магазинов за это чудо итальянской мебельной индустрии просят от **$350** и выше.

Заключение

Надеемся, что данная статья поможет вам в выборе удобного стола и кресла для работы за компьютером, а также для приятного времяпровождения — просмотра фильмов, игры, чтения электронных книг. И не забывайте, что последнее, на чем стоит экономить в этой жизни, так это на собственном здоровье, которое не купишь ни за какие деньги, но о котором можно своевременно позаботиться. ■

www.oklick.ru

OKLICK

ПРОТЯНИ РУКУ УДОБСТВУ

oklick 323 M
Optical Mouse

oklick 780 L
Multimedia Keyboard

Когда-то в древности Великий Учитель решил испытать своих учеников, предложив им выбрать для себя мечи.

Один из них выбрал легкий меч, надеясь сохранить силы в долгом походе. Другой выбрал длинный меч, надеясь поразить им больше противников с безопасного расстояния.

Но самым мудрым оказался третий ученик, который выбрал для себя самый удобный меч, ставший продолжением его руки.

Удобство — вот разумный выбор!

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

Тысяча и одна кнопка

Обзор 11 новейших клавиатур

ГЛАВА 2

Станислав Конунов

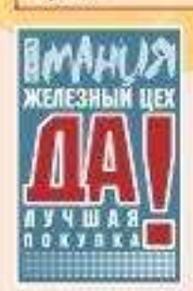
E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Печатные машинки уходят в прошлое, самые интересные образцы хранятся в политехнических музеях, на смену тяжелым механическим гибридам клавиатуры и принтера приходят не менее удивительные компьютерные клавы.

Во второй части обзора, как и в первой, нам есть чем удивить вас. Производители компьютерной периферии об этом позаботились, и, будьте уверены, они еще не раз дадут нам повод поговорить о своих чудесных, а иногда и «сумасшедших» новинках...

Defender Galleon M KM-4310

Особенности	19 дополнительных кнопок
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	нет
Программное обеспечение	диск
Цена	$10



Defender Galleon M KM-4310 отличается от многих других клавиатур красивыми волнообразными обводами. Поверху, вдоль серебристой вставки, идут прямоугольные, скругленные кнопки интернета, и иже с ним, справа, сзади, одиноко расположилась кнопка Sleep, а под функциональными клавишами — ряд каплеобразных кнопок управления плеером. Смотрится все это добро в меру навороченно. Функции дополнительных кнопок при желании можно переназначить.

После установки софта для клавиатуры выяснилось, что трей сильно пополнился — в нем стали дублироваться показания диодов (**Num**, **Caps** и **Scroll Lock**). Фишка может быть полезной тем, у кого доска всегда наполовину задвинута в стол и не видно, какие ключи работают.

Из недостатков отметим, что у клавиш излишне длинный ход. Galleon M KM-4310 — достойная клавиатура с красивым и эргономичным дизайном.

Дизайн	5
Эргономика	4
Цена	5
Общая оценка	4+

Cherry CyMotion Master XPress G86-21050

Особенности	25 дополнительных кнопок
Интерфейс	PS/2, переходник USB
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	диск
Цена	$63

CyMotion Master XPress G86-21050 — самая огромная клавиатура в нашем обзоре. Если захотите ее приобрести, сначала измерьте свой стол, вам потребуется площадь **49,5x24,5** см. По бокам клавиатуры разработчики решили установить по пять немаленьких функциональных кнопок. Доска получилась большой и тяжелой, но зато устойчивой.

Чтобы все дополнительные клавиши можно было использовать, нужно поставить софт **KeyM@n**. После инсталляции на клавиатуре надо будет нажать на одноименную клавишу, и программа выполнит поиск всех известных ей программ, установленных на машине. После чего вы сможете использовать все расширенные функции клавиатуры.

Кнопки регулирования громкости расположены прямо под руками, но совсем не мешают при работе, так как они слегка утоплены. Но вернемся к дополнительным клавишам по бокам: сначала они вносят некую сумятицу — все время вместо левого Control попадаешь на другую кнопку, но к этому надо просто привыкнуть.

CyMotion Master XPress G86-21050 — продвинутая и добротная клавиатура, но нужно ли это вам, решайте сами. Продукция Cherry никогда не была дешевой, и эта клавиатура — не исключение, она стоит более **$60**.

Дизайн	5
Эргономика	5
Цена	3
Общая оценка	4+

BTC 8190A

Особенности	32 дополнительные кнопки, скролл
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	вмонтирована
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	диск
Цена	$14,6

Впервые взглянув на **BTC 8190A**, так и хочется сказать: ну намельчили! Кнопки включения спящего режима и выключения компьютера лезут прямо под руки, что не очень-то удобно.

В наборе дополнительных клавиш есть все для работы с офисом, интернетом и почтой. Необычно смотрится «революционное» решение поставить три кнопки и скролл прямо под запястье. Кому-то может это и понравится, но далеко не всем. Сама клавиатура тугая, скорее, ее можно использовать как тренажер для пальцев.

Дизайн	3
Эргономика	3
Цена	4+
Общая оценка	3+

Chicony KBP-9900

Особенности	17 дополнительных кнопок
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	нет
Программное обеспечение	диск
Цена	$14

Первое, что бросается в глаза у **Chicony KBP 9900**, — русские буквы видны плохо, а подставка для рук слишком маленькая. Клавишная группа у KBP 9900 вполне стандартная, в этой модели выделяются функциональ-

ные клавиши — они тонкие и высокие. Управление плеером хорошо продумано, а «опасные» кнопки, вроде спящего режима, стоят особняком и хорошо утоплены в доску. В общем, случайно нажать будет сложно.

Что нас порадовало в этой клавиатуре, так это расположенная справа площадка клавиш для работы с интернетом. Разве что кнопки отнесены далековато. KBP 9900 — хорошая рабочая лошадка.

Дизайн	4
Эргономика	4
Цена	4+
Общая оценка	4

Defender Virtuoso S KM-4110

Особенности	18 дополнительных кнопок
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	диск
Цена	$15

Форма у **Defender Virtuoso S KM-4110** довольно странная, что сегодня очень модно, но не всегда практично. Клавиатура похожа на неправильный овал, утолщенный сзади. На этом самом утолщении находится группа мультимедиа-кнопок. Сразу перед ними стоят кнопки «Поиск», «Домой» и «Почта». По форме клавиатура напоминает штурвал космического истребителя из старого фильма. Эта модель стала также одной из самых больших, она лишь чуть короче гигантской Cherry CyMotion Master XPress.

По бокам Virtuoso S KM-4110 расположились две эллипсоидные вставки с восемью кнопками, по четыре с каждой стороны. Слева — набор «Копировать-вырезать-вставить», а справа — «Избранное», «Обновить», «Вперед» и «Назад».

Механика клавиатуры не отличается от предыдущей модели компании. Тем не менее спорный дизайн может многих и отпугнуть — на любителя.

Дизайн	3
Эргономика	3
Цена	4
Общая оценка	3

Genius KB-21e Scroll

Особенности	дополнительных кнопок 21, скролл
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	нет
Программное обеспечение	диск
Цена	$18

Клавиатура **Genius KB-21e Scroll** почти классическая, если не считать урезанного Enter. Ну и что, другие зато оценят большой Backspace и полноразмерные Shift'ы. Кнопок в группах не так много, разобраться совсем легко, тем более что сами группы устроены продуманно. Все дополнительные кнопки (кроме двух и скролла) резиновые, нажимать на них приятно. От работы с KB-21e Scroll получаешь одно удовольствие. Клавиши ходят с мягким щелчком, не разболтаны, не утопают слишком глубоко. Скролл, расположенный слева на специальном «ухе», удобен и практичен. Рядом с колесом есть кнопки вызова Word и Excel.

Эта модель от Genius прекрасно подойдет буквально всем. Она не слишком навороченная, хотя при этом в ней есть все необходимые дополнительные кнопки, которые грамотно разбросаны по клавиатуре.

Дизайн	4
Эргономика	5
Цена	4
Общая оценка	4+

SVEN Officemedia 8100

Особенности	31 дополнительная кнопка, скролл, 14 кнопок двойного назначения, 12 программируемых кнопок
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	диск
Цена	$19

SVEN Officemedia 8100 — большая клавиатура с большим количеством дополнительных кнопок, хотя, как ни странно, на ней вы не найдете даже кнопку Win и полноразмерного Enter.

Благодаря внушительным размерам, дизайнерам удалось крайне удачно расставить все элементы управления. Под кистями рук — удобная подставка, под левым большим пальцем — навигация браузера, а также кнопка-скролл. С помощью этого волшебного колеса можно еще вызывать разные приложения.

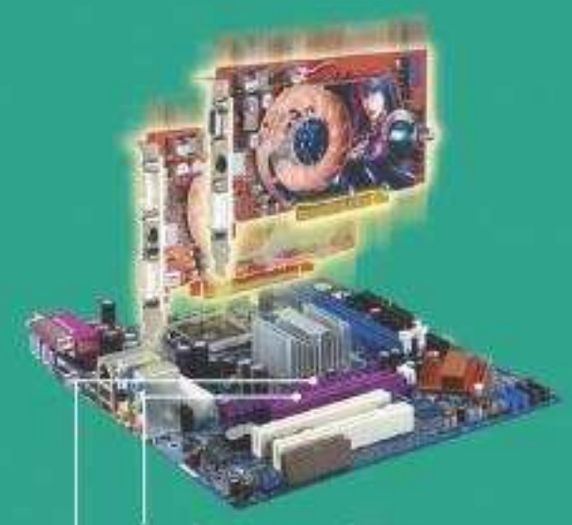
Сверху в центре клавиатуры выстроился мультимедиа-блок с колесиком громкости и кнопками. Слева от мультимедийного блока полукругом расположились блестящие кнопки вызова офиса и календаря, справа в два ряда сидят кнопки для работы с интернетом и почтой.

Кнопки нажимаются приятно, ход у них не слишком глубокий, почти бесшумный, люфта нет. Если особенно не стараться, клавиатуру со стола не сдвинешь. SVEN Officemedia 8100 — хорошая машинка для ценителей наворотов.

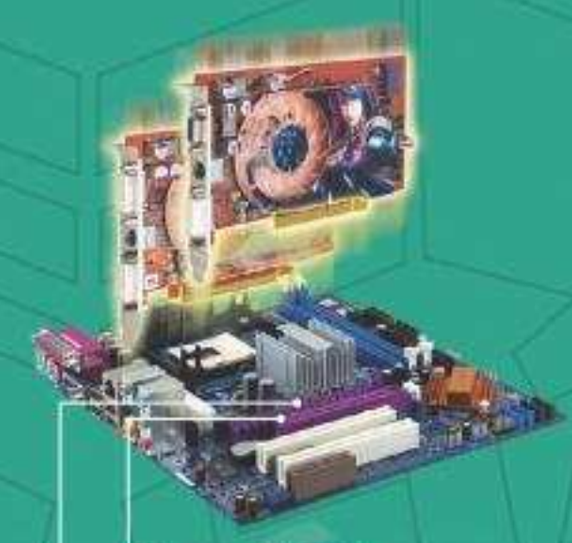
Дизайн	4+
Эргономика	4+
Цена	4-
Общая оценка	4+

Совместимость с AGP и PCI Express

775Dual-915GL



P4Dual-915GL



ASRock®
www.asrock.com

WhiteWind
+7 (095) 745-7728
www.disti.ru

OCS
+7 (095) 995-2575
+7 (818) 3242860
www.ocs.ru

Jupiter
+7 (095) 708-2259
+7 (095) 708-2094

Genius KB-29e Calculator

Особенности	29 дополнительных кнопок, встроенный калькулятор с ЖК-экраном
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	нет
Программное обеспечение	нет
Цена	$21

Genius KB-29e Calculator — необычная клавиатура с классическим расположением клавиш и кучей дополнительных функций. Под левой рукой, кроме ставшего уже привычным скролла, есть кнопки вызова офисных программ. Тыльная часть доски покрыта серебристо-голубой вставкой и закруглена. На ней вы найдете все необходимое для интернет-серфинга и работы с медиаплеером. Правая сторона выглядит аскетично — никаких тебе вставок, просто черная пластмасса и стандартные кнопки. Здесь все внимание обращает на себя интересная фишка — встроенный калькулятор с ЖК-экраном. Не самая необходимая функция, но она совершенно не мешает при работе.

В KB-29e Calculator все продумано, ничего не мешает, ход кнопок немного длинный, но этот грешок можно ей списать. В остальном — прекрасная клавиатура.

Дизайн	5
Эргономика	5
Цена	4-
Общая оценка	5

Logitech Media Keyboard

Особенности	17 дополнительных кнопок, 17 двойного назначения, из них 4 программируемых
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	диск
Цена	$37

Logitech Media Keyboard выглядит стильно и ярко, расположение клавиш почти стандартное, Caps Lock хорошо отделен от соседей канавкой. Подставка для рук удобная, во время работы доска почти не скользит.

Вообще же дизайн новинки неоднозначен. Голубоватый цвет функциональных клавиш смотрится не самым лучшим образом. Интернет-кнопки грамотно разбросаны по всей доске, офисная группа выстроена в ряд слева, а плей-центр собран в середине.

В работе Media Keyboard приятна, у кнопок мягкий и неглубокий ход, единственное, к чему можно придраться, так это к щелчку при нажатии. В остальном — одни плюсы.

Дизайн	4
Эргономика	4+
Цена	3+
Общая оценка	4

Microsoft Digital Media Keyboard

Особенности	14 дополнительных кнопок, слайдер-зум, 12 кнопок двойного назначения
Интерфейс	PS/2, переходник USB
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	нет
Цена	$23

В **Microsoft Digital Media Keyboard** есть практически все, что нужно пользователю от современной клавиатуры: вызов калькулятора, почтовика, браузера и даже «мессенджера» (которым, правда, в России мало кто пользуется). Интересной фишкой стал слайдер под левой рукой, с помощью которого можно увеличить либо уменьшить текст.

Работать на этой клавиатуре удобно, подставка под кисти рук не мешает, а «клавишный рельеф» устроен так, что нижний ряд плавно возвышается над остальными. При нажатии клавиши слегка упруги, что защитит от случайного нажатия. На столе Digital Media Keyboard стоит устойчиво.

Единственный существенный минус клавиатуры: рядом с минусом находится клавиша Sleep, так что будьте внимательней, а то случайно еще усыпите компьютер. В остальном — на удивление добротная модель.

Дизайн	4+
Эргономика	5
Цена	4-
Общая оценка	4+

Microsoft Multimedia Keyboard

Особенности	17 дополнительных кнопок, 12 кнопок двойного назначения
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	нет
Цена	$15,7

Основные отличия Microsoft **Multimedia Keyboard** от Digital Media Keyboard — больший перевес в сторону мультимедиа-возможностей и отсутствие слайдера, также как класс отсутствует группа My Favourites. На этом месте теперь находится центр управления плеером.

Multimedia Keyboard — интересная клавиатура, которая во многом повторяет предыдущую модель, но при этом стоит дешевле.

Дизайн	4
Эргономика	4
Цена	4
Общая оценка	4

Заключение

Все клавиатуры прошли наши суровые тесты. К счастью, все до финиша дошли. Оптимальной по цене покупкой станет Galleon M KM-4310 от компании Defender. Эта модель запомнилась нам интересным дизайном и комфортной работой.

Если вы готовы потратить чуть больше денег на клавиатуру, то обязательно обратите внимание на Genius KB-29e Calculator, Microsoft Digital Media Keyboard и SVEN Officemedia 8100. В каждой модели есть своя изюминка — первая может похвастаться отменным двухцветным дизайном и калькулятором (мелочь, а приятно), детище мелкомягкой компании выглядит строго и стильно, работать очень удобно, любителям наворотов и других плюшек однозначно понравится SVEN Officemedia 8100.

Эстетам же и просто тем, кому некуда девать лишние деньги, посоветуем новую клавиатуру Media Keyboard от Logitech и, конечно же, великолепную Cherry CyMotion Master XPress G86-21050.

Что бы вы ни выбрали, обязательно проверьте вашу будущую покупку в магазине. Попробуйте на ней попечатать, немного освойтесь, ведь с ней на пару с мышкой вам предстоит покорять виртуальные миры!

БЛАГОДАРИМ СЛЕДУЮЩИЕ КОМПАНИИ ЗА ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ КЛАВИАТУР ДЛЯ ПЕРВОЙ И ВТОРОЙ ЧАСТИ СТАТЬИ:

*«**НИКС Компьютерный Супермаркет**» (www.nix.ru, тел. (095) 974-3333) — BTC 8180, 8191, 8190A, Cherry G83-6104, CyMotion Master XPress G86-21050, Logitech Internet Navigator Keyboard SE, Internet Keyboard Pro, Media Keyboard, Microsoft Digital Media Keyboard, Multimedia Keyboard;*

***SVEN-Group** (atri.sven.ru) — SVEN Officemedia 4100, Slim Multimedia Pro 4500, Officemedia 8100;*

*«**TOP**» (www.tortrade.ru) — A4Tech KBS-27, KBS-26, Defender Boomerang S KM-2040, Noteboard KM-4010, Galleon M KM-4310, Virtuoso S KM-4110;*

***БЮРОКРАТ** (www.buro.ru) — Genius KB-19e NB, KB-21e Scroll, KB-29e Calculator;*

***Icompex** (www.icompex.ru) — Chicony KBP-0108, KBP-9885, KBP-9900*

*Официальное представительство компании **BenQ** в России (www.benq.ru) — BenQ 6511 UP.*

Офигительный коннект Супершустрый Интернет

модемы

ADSL

ADSL-модемы ZyXEL идеально подойдут для вашего дома. Четыре модели позволяют подобрать оптимальное решение любой задачи - от высокоскоростного подключения одного компьютера до готовой беспроводной сети с постоянным подключением к Интернету.

- Всегда свободный телефон
- Постоянное и надежное соединение
- Простая и быстрая установка
- Высокий уровень защиты данных
- Высочайшая скорость подключения к Интернету - до 24 Мбит/с
- Все услуги связи по одной телефонной линии

БЕСПРОВОДНЫЕ АДАПТЕРЫ

Новые приключения Масяни, Хрюнделя и Лохматого можно увидеть по адресу:

OMNI.ZyXEL.RU

Авторизированный дистрибутор ZyXEL Communications Corporation

Альянс Маркетинг Групп, (095) 796 - 9356, www.alliancegroup.ru
КиберКуб (8462) 425-023, www.cybercube.ru
Никс тел. (095) 974-33-33, www.nix.ru
ОЛДИ (095) 105-0700, www.oldi.ru
Пронет тел. (095) 789-38-46, www.pronetgroup.ru
РЕТ (0732)77-93-39, www.ret.ru
Сеть компьютерных салонов Sunrise, www.sunrise.ru
Ф-Центр тел. (095) 472-64-01, www.fcenter.ru
ЮАФИ-Т (095) 933-70-64 ,www.uafi-t.ru
USN Computers тел. (095) 775-8202, www.usn.ru

ДОМАШНИЙ ОРКЕСТР

Тестирование аудиосистем 5.1. Часть II

Роман Еремин

Наша жизнь уже невозможна без стерео. Квадрофония почила в бозе, оставив неглубокий след в истории, а **DVD,** появившись на свет, расчистил путь для систем класса **5.1** (пять сателлитов и сабвуфер). И, несмотря на попытки некоторых производителей внедрить стандарт **7.1** в пользовательский рынок, именно формат 5.1 является на данный момент наиболее популярным и широко представленным и, скорее всего, останется таковым и в ближайшие годы. Вот давайте и посмотрим, чем нас могут порадовать производители на этой ниве.

Если попытаться обозначить список критериев, по которым в большинстве случаев мы покупаем домашнюю акустику, то получится приблизительно такая картина:

— звук должен быть мощным (чем больше ватт, тем оно лучше);
— качественная сборка;
— красивый, эффектный дизайн.

Самое любопытное, что меньше всего нареканий и хлопот вызывает самый субъективный последний пункт. На вкус и цвет, как говорится... И каждый человек, опираясь на некие фундаментальные понятия, этот критерий оценивает по-своему.

Попробуем разобраться с остальными параметрами. Под мощностью чаще всего понимается громкость. Pump up da volume! И чтоб пол трясся, сервиз звенел, и соседи по батареям постукивали в такт... В принципе, такое в жизни встречается часто, однако мощь, поданная на вялый диффузор, дает чаще всего весьма сомнительный эффект. К тому же упомянутые соседи почему-то не дремлют и совсем не жаждут насладиться нежными раскатами вашего киловаттного низкочастотника. Это, безусловно, не касается жителей особняков и фамильных замков. В общем, «мощность», заботливо расставленная по комнате, весь свой эксплуатационный период работает где-то с 20%-ной нагрузкой и испытывает 80%-ный стресс только 2-3 раза в жизни, причем первый раз это происходит при выборе акустики в магазине, а второй — дома: надо ведь, чтобы все домашние заценили.

По поводу качества тоже все непросто. Качество — это, ну, допустим, **Bang & Olufsen** или **McIntosh**... А когда мы говорим о комплектах 5.1 ценой до $300, производителям приходится идти на компромиссы и экономить на качестве конструкции и комплектации. И тут на сцену выходят пластиковый корпус, резиновый подвес диффузоров. Однако далеко не всем нужны наборы акустики за несколько тысяч долларов...

А теперь мы перейдем к нашему обзору, в котором приняли участие **JetBalance JB-652**, **Creative Inspire 5.1 Digital 5700**, **Microlab X10-D Digital** и **Miyako A-900CEV**.

Было решено начать с комплекта JetBalance, он оказался самым дешевым в тестировании, да и выглядел «несерьезно». Вторым в очереди оказался Creative: мы знали, что эти ребята больше заморачиваются над «обвесом», чем над звуком. Третьим был поставлен Miyako, он оказался самым большим и массивным набором в тесте. Microlab X10-D Digital в итоге и вовсе перекочевал в категорию «Вне конкурса», о причинах вы узнаете дальше.

Тестовым стендом стал компьютер с установленной звуковой картой **Creative Audigy 2**. Звуки извлекали при помощи игр **Half-Life 2**, **Doom 3**, **Call of Duty: United Offensive** и **Mafia: The City Of Lost Heaven** (игра хоть и старая, но позволяет хорошо оценить звуковую панораму). Прогоняли также DVD-фильм **«Спасение рядового Райана»**. Расписывать всю прослушанную музыку просто невозможно, поэтому скажу, что слушали все: от японского фольклора до транса.

JetBalance JB-652

Должен признать, что внешне этот комплект производит впечатление китайской погремушки. Сюрпризы были потом, а распаковывали мы коробку именно с таким настроем.

Внутри лежал вполне стандартный и скромный акустический набор: сабвуфер в деревянном корпусе и пять сателлитов из пластика. В комплект поставки также была вложена инструкция на русском языке, соединительные кабели из меди (2, 2x3, 2x8 метров для центрального, фронтовых и тыловых сателлитов соответственно), блок питания, три соединительных парных тюльпана, переходники с mini-jack на пару тюльпанов, пульт ДУ и батарейки. Также разработчики не забыли об уголках для крепления сателлитов на стенки. В общем, стандартная, скромная комплектация.

Провод для подключения сателлитов нарезан, концы его зачищены и облужены. Длина проводов вполне достаточная для среднего помещения. Переходники предусмотрены с целью сэкономить на полноразмерных проводах, а подключить парными тюльпанами акустику к звуковой карте, понятное дело, невозможно.

На тыльной стороне сабвуфера есть только два аудиовхода: подключить к комплекту можно только один стереоисточник и один 5.1. Тем, кто захочет подключить к JB-652 большее коли-

чество аппаратуры, придется проявить сноровку или просто обратить внимание на другие комплекты.

Теперь о самих колонках. Смотрится весь набор стильно, мимо него ни один человек равнодушно не пройдет. Серебряный корпус удачно дополняет голубая ткань на защитных панелях сателлитов. Но когда берешь сателлиты в руки, складывается ощущение, что они игрушечные. Они почему-то напомнили мне заводного пластмассового ходячего робота, которого отец привез мне в глубоком детстве из командировки.

Сразу стоит сказать, что пластмассовый корпус и резиновый подвес диффузора делают свое грязное дело: высокие частоты зажаты, а средние не очень качественно прорабатываются. И все-таки в наборе нашелся большой плюс. Мне понравился сабвуфер...

Здесь необходимо небольшое лирическое отступление. Сабвуфер в наше время стал культовой вещью. Я знавал людей, которые просто психологически не могли себе позволить купить акустику с невыразительным фазоинвертором (так он по-научному называется). Таких людей мало парит всякая ерунда типа тембра, главное, чтоб бас мог тахикардию вызвать. Казалось, что таких людей не много, но вскоре добрая половина производителей, заметив такую тенденцию, стала делать акцент именно на мощном сабвуфере. В итоге рынок завален колонками с заоблачными показателями выходной пиковой мощности низкочастотных колонок. При этом слушать их просто невозможно, ибо вязкий, почти всегда несбалансированный бас перешибает и заглушает весь остальной слышимый диапазон.

Вернемся к JB-652... Услышав, как звучит этот комплект, я был немало удивлен. Ну, за каким... шкафом выпускать такой несбалансированный комплект?! Здесь сателлиты явно не в состоянии быть наравне с сабвуфером. Нечасто услышишь от недорогого домашнего комплекта акустики приятный бас — жесткий и резко очерченный, безо всякого паразитного гула.

Что касается так называемой жанровой принадлежности, то этот набор мы не посоветуем любителям живой камерной музыки и джаза. Другое дело брейк-бит и транс, эти музыкальные стили звучали очень хорошо — жестко и агрессивно. Наилучшего же звучания удалось добиться при установке **Bass redirect** в максимальное положение. В этом режиме сабвуфер работает с максимальным диапазоном частот и не позволяет сателлитам вмешиваться.

Логично было ожидать подобную картину и в играх: качественные низкие частоты и зажатые верхние. К чести разработчиков отметим, что позиционирование у JB-652 не вызвало никаких нареканий. А вот когда в Half-Life 2 шлепаешь по луже в очередной канализации, то реверберация в сателлитах звучит довольно странно. В Doom 3 вновь порадовал сабвуфер. Когда мы его ради эксперимента поставили на стол, помимо общего темного ужаса в игре при взрывах бочек и гранат стол ходил ходуном, так что расфокусировалось изображение на мониторе. При этом к звуку нельзя было ну никак придраться, не было даже гулкого фона — эффекты были приятными и отчетливыми.

Управление у набора вполне стандартное: вы можете изменять настройки — выбор источника, формат сигнала и регулятор уровня громкости — как с передней панели сабвуфера, так и с пульта ДУ.

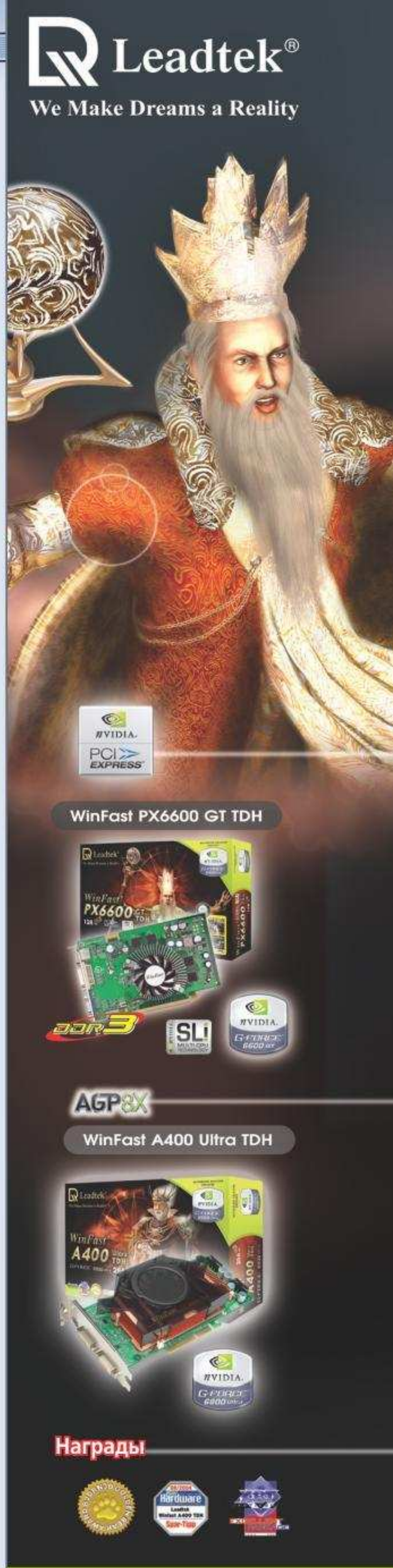
Впечатление от JetBalance JB-652 осталось смешанное: с одной стороны, хороший сабвуфер, с другой — невыразительные сателлиты... В общем, ставим твердую «тройку» и отставляем в сторону.

Плюсы
— Сабвуфер
— Приятный внешний вид
— Невысокая цена
Минусы
— Слабые сателлиты

Creative Inspire 5.1 Digital 5700

Первое, что бросается в глаза, так это комплектация. Трудно себе представить, что такое количество проводов можно навтыкать в один комплект. Чтоб не забыть ничего, повторю комплект поставки с сайта производителя:

— декодер/усилитель Dolby Digital и DTS;
— подставка под декодер/усилитель для горизонтальной установки;
— горизонтальная декоративная панель для декодера/усилителя;
— упрочненный двухкамерный сабвуфер, использующий технологию Creative SLAM;
— две передние колонки с двухметровым кабелем;
— одна центральная колонка с двухметровым кабелем;
— две задние колонки с пятиметровым кабелем;
— пять отдельных подставок под колонки-спутники;
— дополнительная подставка для центральной колонки;
— аудиокабели: оптический, Digital DIN,



S/PDIF, mini-jack — DIN и тандемный;

— беспроводной пульт управления громкостью и включением/выключением питания;

— блок питания;

— инструкция по быстрой установке;

— инструкция по эксплуатации.

Все это действительно присутствовало в относительно небольшой коробке. Естественно, на сами колонки осталось не много места. Сабвуфер от Inspire на столе занимал столько же места, сколько и пара каких-нибудь стандартных компьютерных колонок. Взглянув на этот набор акустики, можно точно сказать одно: для домашнего кинотеатра он точно не подойдет, это чисто геймерская акустика, не более того. Но обо всем по порядку.

Весь процесс подключения оказался на удивление простым. Сателлиты поставляются с вживленными соединительными кабелями, причем на обратном конце не оголенные провода, а модный позолоченный тюльпан. И не надо ничего вымерять, обрезать, зачищать, воткнул — и наслаждаешься. Коммутационным центром в этом наборе является не сабвуфер, как у остальных наборов, а декодер/усилитель, он же является и центром управления. Очень удобно и практично. Во-первых, при подключении не надо корячиться на полу. Во-вторых, если захотел потыкать в кнопки управления, не надо свешиваться с кресла под стол. В-третьих, можно более компактно разместить всю эту утварь на рабочем столе. Помимо отдельного блока управления, в этом наборе блок питания не встроен в сабвуфер и у него достаточно длинные провода к розетке и к сабу, и это тоже очень удобно. Вуфер теперь можно ставить с удобной вам стороны, а не с той, где расположена розетка.

Теперь перейдем непосредственно к подключению. У Inspire есть все возможные для мультимедийного набора аудиовходы: и коаксиал, и оптика, и волшебный **9-DIN**. Есть и аналоговые входы, правда, только для фронта и тыла, аналогового входа для центра с сабвуфером нет.

Тут придется сделать еще одно, уже не лирическое, отступление в область цифровых технологий. Речь пойдет как раз о подключении через **S\PDIF**. Дело в том, что при подключении наборов 5.1 через коаксиал и оптику звук вы услышите только при работе с источниками, выдающими на S\PDIF, это сигналы **Dolby Digital** или **DTS**, а такими источниками на компьютере могут быть только DVD-фильмы и игры, работающие со звуком в этих форматах. И надо сказать, что подобных игр очень мало, навскидку на ум пришел только **Comanche 4** от **NovaLogic**. Во всех остальных случаях колонки будут воспроизводить только стерео, ну, или **Dolby Pro Logic** при наличии соответствующего процессора.

Плюсы

— Эргономичность, комплект состоит из отдельных логических и функциональных частей

— Компактность

— Богатая комплектация

Минусы

— Не подойдет для роли домашнего кинотеатра

— Завышенная цена

Для получения же полноценного многоканального звука во всех остальных случаях придется воспользоваться разъемом 9-DIN. При подключении таким способом вы получаете шестиканальный звук во всех приложениях, играх, которые в состоянии его выдавать.

Итак, мы подключили Inspire 5.1 Digital 5700. Посмотрим, чего можно от них добиться в плане звука. Особых сюрпризов не было: маленькие сателлиты и небольшой сабвуфер, конечно, не в состоянии наполнить звуком крупное помещение, но если мы, как и договорились, будем считать их геймерскими, то их громкости хватает. При повышенной громкости сабвуфер срывался на хрип. Общее качество звучания было на хорошем среднем уровне.

В играх проблем с позиционированием звука не было, но добиться полного погружения не позволял несколько «зажатый» звук сателлитов. То же самое можно сказать о звучании при просмотре DVD-фильмов и прослушивании музыки.

Вдогонку оде об эргономике поговорим об управлении. Оно, как уже было сказано, все сосредоточено на отдельном коммутационном блоке, который занимает совсем немного места и при этом позволяет управлять всеми функциями комплекта: выбор источника, громкость, балансы, а также переключение режимов процессора и выбор двух режимов **Up Mix** для стереоисточников.

В итоге мы получаем простенькую акустику, рассчитанную на игры. Мощности Creative Inspire 5.1 Digital 5700 хватает на то, чтобы окутать звуком только вас самих, заполнить звуком комнату он уже не сможет. Общий балл — 4.

Miyako A-900CEV

Miyako был поставлен в хвост паровоза исключительно из-за размеров — то был самый большой и массивный набор в тесте. Лень, знаете ли, было ворочать эту здоровенную коробку; к тому же, вынужден признаться, до этого я был совершенно не знаком с продукцией этого производителя.

Открыв коробку A-900CEV, мы наконец-то увидели деревянные сателлиты (если быть до конца честным, то корпус выполнен из ДВП и оклеен пленкой под красное дерево), более того — то были единственные двухполосные колонки в этом обзоре. Разработчики явно решили пошиковать и верхнюю и нижнюю стенки покрыли лаком для рояля.

Деревянная акустика как всегда массивна, но главный ее козырь — она звучит... Мощный сабвуфер с элегантной панелью управления и солидным фазоинвертором на передней панели выглядит внушительно и многообещающе. Сам дизайн может показаться архаичным и старомодным. Даже дисплей на панели управления перекликается с далеким прошлым: он закрыт оргстеклом, которое или не очень качественное, или специально сделано с некоторой замутненностью. Трудно объяснить, но от всей этой картины появляются теплые ностальгические ощущения.

В комплекте помимо пульта управления также есть уже обработанные длинные куски медного кабеля, соединительные тюльпаны, переходники с mini-jack и небольшие кронштейны для крепления сателлитов на стену.

Насладившись внешним видом набора, мы начали подключать все это добро. Надо сказать, дело это не из легких, разобраться во всех проводах — задача оказалась не из простых. У всех проводов в комплекте были красные и белые маркировки колпачков. И если в случае с проводами для стерео это не напрягало, то с проводом-мутантом из шести тюльпанов пришлось разбираться долго, подключая его банальным методом тыка. Спустя некоторое время мы таки успешно разобрались с подключением.

Для разгона поставили композицию Krafty Kuts V Ed Solo Ft. Tc Izlam — Bunker Buster. Вот это было не слабо! Поначалу мы даже и не обратили особого внимания на надпись на коробке **8000W PMPO**, на поверку комплект оказался действительно мощным. В технических характеристиках указано 300 Вт... Верим на все 100. Джазовые композиции умерили азарт, пластиковые твитеры слегка деформировали тембр в верхнем диапазоне частот, но эти изменения были незначительными — если вы не занимаетесь акустикой профессионально, то вряд ли обратите на них внимание и вовсе. Общее

ВРЕМЯ КАРАОКЕ ЗАКОНЧИЛОСЬ.

НАСТУПИЛА ЭРА ИНТЕРАКТИВНЫХ ВИКТОРИН!

- Интереснейшие вопросы по «Книге рекордов Гиннесса 2005»
- Неожиданные ответы
- Путешествие в Хранилище рекордов
- Встреча с Чемпионом по количеству рекордов
- Информация о самых известных событиях

- Незабываемое шоу
- Многочасовой геймплей
- Красочный интерфейс
- Игра один на один или с друзьями
- Уникальные фотографии, архивные сведения и многое другое!

© ZOO Digital Group Plc, 2005.© Guinness World Records Ltd - a HIT Entertainment Plc Company, 2005. Все права защищены.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

впечатление при прослушивании музыки осталось очень хорошее.

Что касается игр и DVD, A-900CEV и здесь нас не разочаровал. При своей цене это один из лучших кандидатов на покупку. Отлично проработанная звуковая панорама и лишь незначительное искажение тембра. Отдельного упоминания стоит Call of Duty: United Offensive — во время поездки на фронт в самом начале русской кампании от пролетающих самолетов хотелось пригибаться. Пальба и взрывы очень четко прорабатывались. Правда, при самолетной массированной бомбардировке на большой громкости сабвуфер немного захлебнулся.

В завершение скажем пару слов об управлении. С передней панели доступны все функции процессора. Помимо выбора источника, режима работы и регулятора громкости, есть 3-полосный эквалайзер. Все управление осуществляется при помощи жестких кнопок. Все то же самое есть и на пульте управления.

Увы, но и Miyako A-900CEV оказался не идеален. Когда мы распаковывали набор, с передней панели отвалилась наклейка с обозначениями кнопок, а под декоративной панелью одного из сателлитов вокруг фазоинверторов свисали кусочки пленки, которыми они оклеены. Вся эта небрежность оставляет не самое лучшее впечатление и дает понять, что комплект не из hi-end семейства. Но если на это закрыть глаза, то в остальном A-900CEV — прекрасный набор акустики.

В итоге Miyako A-900CEV получает «пятерку» с минусом. При этом еще стоит добавить, что эта модель акустики очень хорошо подойдет и для домашнего кинотеатра.

Плюсы
— Стильный, хоть и старомодный, внешний вид
— 2-полосные сателлиты в деревянном корпусе
— Хорошее соотношение «цена/качество»
Минусы
— Небрежность в отделке

Заключение

Что ж, подведем общий итог, это будет нетрудно, поскольку все представленные в этом обзоре комплекты акустики имеют достаточно выраженную направленность. В качестве недорогого звука для домашнего кинотеатра отлично подойдет Microlab X10-D Digital. Для компьютерных игр дома можно посоветовать компактный набор Creative Inspire 5.1 Digital 5700 с богатым комплектом поставки, если же хотите что-то более дешевое, то присмотритесь к JetBalance JB-652. Обе модели акустики прекрасно справятся с «обслуживанием» одного пользователя, кроме того, у JetBalance прямо-таки геймерский сабвуфер. Для музыки во всех проявлениях, фильмов и компьютерных игр подойдет универсальная акустика A-900CEV от малоизвестной в России компании Miyako.

И еще: не испытывайте терпение ваших соседей слишком часто... ■

Технические характеристики

Название модели	JetBalance JB-652	Creative Inspire 5.1 Digital 5700	Miyako A-900CEV	Microlab X10-D Digital
Материал	Сабвуфер — деревяный. Сателлиты — пластик	Сабвуфер, сателлиты — пластик	Сабвуфер — деревяный. Сателлиты — деревянные	Сабвуфер, сателлиты — пластик
Общая мощность	115 Вт	79 Вт	300 Вт	175 Вт
Поддерживаемый формат	Стерео, 5.1	Dolby Digital, Dolby ProLogic и DTS	Стерео, 5.1	Dolby Digital (AC-3), DTS, PCV, Dolby Pro Logic
Дистанционное управление	+	+	+	+
Разъемы	RCA аналоговый 5.1, аналоговый аудиовход	Цифровые/PCM аудиовходы (коаксиальный, оптический), Digital DIN	RCA аналоговый 5.1, 4 аналоговых аудиовхода	Аналоговый аудиовход, 2 цифровых аудиовхода (коаксиальный и оптический)
Цена	$170	$270	$210	$220

Microlab X10-D Digital

Сразу же стоит сказать, что Microlab X10-D Digital — это, в первую очередь, акустика для домашнего кинотеатра. На это намекает и спартанский блок управления на сабвуфере, и откровенно небогатая подборка коммутационных гнезд на задней панели. С набором колонок в комплект поставки входят 25-метровый медный кабель, пульт управления, коаксиальный кабель, четыре соединительных стереокабеля, оптический кабель, а на самом дне лежали напольные стойки для тыловых сателлитов, представляющие собой сварную конструкцию из железного прута и подставки (довольно спорное решение, можно было придумать что-то более элегантное). X10-D Digital состоит из массивного сабвуфера в крупном деревянном корпусе и пяти маленьких пластиковых, но, как ни странно, тоже массивных сателлитов. Дело в том, что сателлиты состоят как бы из двух половинок, которые могут поворачиваться друг относительно друга по общей оси. В таком положении, со свернутой головой, они были бы неустойчивы, поэтому и был добавлен груз в нижнюю часть.

При прослушивании музыки и просмотре DVD-фильмов X10-D Digital порадовал нас глубоким солидным басом, правда, немного вязнущим сам в себе. Крупный корпус и большой диффузор наполняли звуком не только среднее помещение, но и комнату на нижнем этаже! А вот сателлиты, как и в случае с JetBalance, опять подвели. Уж не знаю, насколько возможность сворачивать им башку позволяет расширить звуковую панораму, но звук получался несколько искаженный в среднем диапазоне частот, да и в верхнем не все гладко.

В играх этот комплект протестировать толком не удалось, так как набор оказался «совсем цифровым». У X10-D Digital просто нет входа 9-DIN, поэтому оценку позиционирования звука проводили при помощи DVD. При просмотре общее впечатление осталось хорошее, комплект явно разрабатывался с прицелом на роль домашнего кинотеатра, во всех иных случаях мощь такого сабвуфера просто не смогла бы полноценно раскрыться. Пальба, взрывы и эффекты — все не по-детски. Проработка диалогов — без нареканий.

Все управление осуществляется через пульт, на самом сабвуфере красуется только ручка громкости и кнопка выбора источника.

Microlab X10-D Digital будет хорошим выбором, если вы хотите только домашний кинотеатр и ничего больше.

Ты знаешь, что случилось?

КОМПАКТНАЯ КЕРАМИКА

Обзор камеры Casio Exilim EX-S100

Алексей Макаренков

Весь рынок бюджетных цифровых «мыльниц» можно условно разделить на два направления. Одни камеры разработчики стремятся сделать максимально дешевыми и компактными. Простенькая матрица, минимум настроек, зум — выкинем, батарею — попроще. Оптику — пластиковую. Качество у нее никакое, зато можно выиграть на коэффициенте преломления и сделать камеру очень-очень плоской. Далее пакуем все это в эргономичный и не менее пластиковый корпус и продаем по цене от **100** у.е.

Второй путь развития — сделать максимально удобную для пользователя камеру, снабдив ее при этом всеми новомодными примочками, какие только придуманы на данный момент. Притом сделать так, чтобы по нажатию кнопки начинающий фотограф мог получить изображение, близкое к полупрофессиональным камерам. Таким образом, в фотоаппарат запихивают большую матрицу, нормальный зум, «долгоиграющую» батарею и немаленькую флэшку, а в завершение ставят фирменную стеклянную оптику. Все это пакуют в титановый корпус, и готовую камеру уже продают по цене простенькой полупрофессиональной. Единственный минус таких продуктов (не считая цены) — большие габариты. Во-первых, потому что чудо-начинка требует весьма много места, но это еще полбеды. При желании можно и матрицу уменьшить, и батарею «сплющить», и даже объектив сделать компактней. А вот оптику... Коэффициент преломления стекла изменить сложно — он вполне определенный. Сделаешь камеру чуть уже — и не получишь четкого изображения на матрице.

Вот и выходит, что приходится покупать маленькую камеру с плохой оптикой или с хорошей, но в ладони такую не спрячешь и в карман не положишь.

Все гениальное — просто

Специалисты **Casio** первыми додумались, как разрулить ситуацию. Если стеклянная оптика это всегда «толстые» камеры, а пластиковая — «тонкие», но с плохим качеством изображения, значит надо сделать оптику из чего-то еще, что позволит сделать фотокамеру тонкой, но при этом получать качественные снимки. И чтобы не дорого... Как водится поискали и нашли подходящий материал — керамику. Оказалось, коэффициент преломления у нее выше, чем у стекла, а по оптическим характеристикам линзы из фарфора ничем не уступают стеклянным. Придумано — сделано: одной из первых камер с фарфоровыми линзами стала **Casio Exilim EX-S100**, размерами всего **88x16** и **6x57** мм.

На передней панели располагается смещенный влево выдвижной объектив. На задней панели — большой **ЖК**-дисплей и кнопки навигации. Сверху — кнопка затвора, а на нижней панели — отсек для карты памяти, резьба под штатив и разъем для соединения с док-модулем. Последнее решение позволило сделать камеру максимально компактной. EX-S100 можно носить даже в пачке из-под сигарет!

Фотоаппарат для своего размера максимально эргономичен — кнопки разнесены так, что ими можно управлять, даже если держать камеру у лица, при этом все они достаточно большие. Меню стандартное для аппаратов от Casio: никаких излишних наворотов, все просто и предельно логично, освоиться можно, даже не заглядывая в мануал.

Сердце EX-S100 — матрица на 3 Мп (3,2 эффективных), позволяет получать изображение размером до **2048x1536** (**1,6** Мбайт). Для хранения изображения в аппарат встроено **9** Мбайт, память можно расширить с помощью **SD**-карты. Помимо фотоснимков, камера умеет записывать видео в разрешении **320x240** с частотой **15** кадров в секунду. Качество изображения, конечно, получается не ахти, но для запечатления памятных моментов жизни под кодовым названием «дни рождения», «свадьбы» и т.д. подойдет.

Объектив камеры снабжен 4x-кратным оптическим зумом, а цифровой зум (который улучшения качества изображения не дает, а лишь растягивает изображение) позволяет увеличить изображения до 11 раз. Удивительно, но, несмотря на размеры фотокамеры, она позволяет делать отличные кадры в режиме макросъемки — минимальная дистанция фокусировки **17** см. В остальных режимах камера успешно наводится на резкость с расстояния **35-40** см.

Тестирование

При тестировании в дневное время суток EX-S100 показала себя отлично — цвета передаются идеально, правда, иногда при съемке контрастных объектов снимки получались излишне темными (легко лечится в **Photoshop** при помощи опции **Auto Level**). При искусственном освещении в стандартных режимах съемки камера «заваливает» картинку в желтую часть спектра (эта болезнь **99**% всех современных цифровых «мыльниц»). Сей недочет можно легко исправить, выставив вручную баланс белого (есть даже ручная настройка по белому листу, что для компактных камер совсем не свойственно). Встроенная вспышка хорошо подсвечивает объекты на расстоянии до **полутора-двух** метров. На заявленных **2,5** метрах изображение получается слишком темным.

Что касается дополнительных функций, то их у EX-S100 значительно больше, чем у подавляющего числа камер этого класса, что позволяет использовать фотоаппарат не только для съемки. Видеовозможности камеры мы уже разобрали, прибавьте к этому возможность записывать аудиопоток (в хорошем качестве), встроенную функцию фотоальбома и... будильник. Так что, отправляясь по делам или на отдых, можете смело вынуть из сумки настольные часы и диктофон, они вам не понадобятся.

■ ■ ■

У Casio получилась отличная недорогая «мыльница» с высоким качеством снимков. Раньше изображение подобного уровня было свойственно только более дорогим камерам .

Первый эксперимент Casio с керамикой оказался очень удачным. Будем надеяться, что у EX-S100 будут последователи. У новой технологии есть большой потенциал для развития. Возможно, разработчикам удастся сделать еще более компактный и функциональный аппарат. В заключение отметим, что ориентировочная цена Casio EX-S100 — **370** у.е.

КОМПАНИЯ
КИТ
COMPANY
НАДЕЖНЫ ВО ВСЕМ!
www.kitcom.ru
Выбор игрока!
Компьютер КИТ Expert
КИТ Expert
• Процессор: .....INTEL® Pentium® 4 3.0 ГГц с технологией HT
• Видеокарта: .....256 Mb GeForce FX 5700 TV-out, DVI
• Оперативная память: ...512 Mb
• Жесткий диск: .....120 Гб / 7200
• Оптический привод: .....DVD-Rewriter
• Звук: .....3D Sound AC'97
• LCD Монитор 17"
• Колонки Microlab 2.1 (сабвуфером)
• Клавиатура
• Мышь
• Высокопроизводительный многофункциональный компьютер с огромным потенциалом.
• Решает задачи любой сложности вплоть до профессиональной работы с 3D-графикой, видео и звуком.
• Новейшие разработки в сфере компьютерных технологий.
• Сочетает в себе функции компьютера для обучения, работы и отдыха с функциями телевизора, домашнего кинотеатра, музыкального центра и многого другого.
Сеть компьютерных салонов КИТ
"Новослободская", ул. Новослободская, д. 14/19, стр.4 ..... т. 787-63-73
"Аэропорт",Ленинградский пр-т,д. 56/2 ..... т. 152-47-49,152-06-57
"ВДНХ",ВВЦ пав.19 "ГДИВЦ" т.181-99-87, 748-13-01
"Коломенская", Пр-т Андропова, вл. 21б ..... т. 741-32-14,112-10-02
"Люблино", ТЯК "Москва",пав. 2-1-85/86 ..... т. 359-80-55, 359-80-56
"Савеловская",ВКЦ "Савеловский",пав. D-26 ..... т. 784-72-35, 784-72-59
"Тушинская", пр-д Стратонавтов, д.9 ..... т. 491-01-35, 491-83-10
"Ш. Энтузиастов", КЦ "Буденовский",пав. А1 ..... т. 788-15-44, 788-19-14
Единая справочная служба КИТ.... 777-66-55
Оптовый отдел 786-69-45/48
ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН ..... www.kitcom.ru
Новые возможности для игр и развлечений.
Процессор Intel® Pentium® 4 с технологией HT позволяет компьютерам КИТ EXPERT отлично справляться с одновременным выполнением двух задач. Защитите свой ПК с помощью проверки на наличие вирусов, которая выполняется, когда Вы смотрите кино или играете в компьютерные игры - и при этом компьютер продолжает работать с высокой производительностью.
intel inside
pentium 4
Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

ЖИЗНЬ В КРАСКАХ

Сказ о том, как покрасить системный блок

Николай Арсеньев
E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Долой скучные серые краски! Весна идет, как-никак, и этот призыв в полной мере относится и к вашему компьютеру. К счастью, сейчас в продаже можно найти немало различных системных корпусов самых разных форм и расцветок — от классического серо-белого до экстравагантных красных и желтых моделей с замысловатым дизайном. Но, как ни странно, и это может надоесть, ведь такой же корпус может купить любой человек, а как хочется порой выделиться, быть особенным...

Сегодня мы расскажем о том, как можно изменить до неузнаваемости свой уже поднадоевший системник. И способов сделать это — множество.

От простого к сложному

Моддинг — весьма популярное хобби компьютерных энтузиастов всего мира, хотя в России это движение не столь массовое и развивается потихоньку. Сам моддинг включает в себя практически все, что связано с компьютером, начиная с установки вентиляторов с подсветкой и замысловатыми решетками, неоновых, ультрафиолетовых и плазменных ламп внутрь корпуса, прозрачных окон, использования крученых шлейфов и заканчивая неоновыми шнурами, которые пронизывают все изгибы корпуса... В общем, поле для деятельности богатое, главное — включить свою фантазию. При определенном чувстве стиля и меры запросто можно сделать оригинальный авторский корпус, который будет радовать ваше око.

Одним из направлений моддинга является раскраска корпуса. Конечно, бывают и более радикальные варианты: модификация самого корпуса, изменение формы и т.д., но об этом мы сейчас говорить не будем, а затронем наиболее практичную и простую часть — раскраску.

Самый простой способ навсегда изменить внешний вид вашего компьютера — накупить наклеек и все это дело налепить на корпус. Ничего оригинального, скажете вы. Отнюдь. При желании можно самим составить свой рисунок и заказать его в любой частной типографии: хотите видеть **Гордона Фримена** с одной стороны, а с другой — **Лару Крофт**? Легко. Обойдется это не так дорого, тут вы скорее ограничены своей безудержной фантазией.

Более сложный способ увековечить свой компьютер в истории — взять в руки баллончики с разной краской, самому придумать и нанести рисунок. Тем более палитра красок широка: есть даже баллончики с флуоресцентной и фосфорицирующая краской. Представляете, как это будет смотреться в темноте или при включении ультрафиолетовой лампы? Более того, есть аэрозоли со специальными насадками, используя которые вы сможете покрасить компьютер под мрамор или камень. Не менее интересным решением станет баллончик с абсолютно черной краской — так вы проделаете «черные дыры» в корпусе, но эффект будет только включенной ультрафиолетовой лампы. Смотреться это будет эффектно: создастся ощущение, что ваш корпус прострелен. Для большего удобства закупите разные насадки: для более тонкой работы или, наоборот, для нанесения крупных объектов. Что касается типов рисунков, то вы практически не ограничены в своем выборе, можно нарисовать что-то в стиле граффити, пейзаж, лицо и т.д.

Однако у этой технологии есть свои недостатки: тонкие и четкие элементы (черты лица, глаз и т.д.) очень трудно наносить. В таких случаях используйте трафареты, с помощью которых вы четко разграничите элементы рисунка и будете работать с ними отдельно. Это сильно облегчит вашу работу.

Преимуществами такого способа раскрас-

Для работы с баллончиками всегда стоит использовать разные насадки во время покраски.

С помощью краскопульта и аэрографа можно реализовать любую фантазию.

Конкурс «Покрась и разрисуй»

Для тех, кого заинтересовала эта статья и кто хочет попробовать свои силы, — специально для вас мы проводим конкурс. Каждый из вас может выиграть тот самый системный блок, который мы раскрасили, и **MP3**-плеер **Beatsounds EMP-Z**! Будут и другие поощрительные призы от **Digital Direction Electronics Co., Ltd**. Все, что от вас требуется, — раскрасить самому свой компьютер и прислать фотографии вашего творения вместе с вами в кадре и еще пару фотографий этапов покраски на наш электронный ящик — ***painter@igromania.ru*** или на почтовый адрес редакции с пометкой *«Конкурс «Покрась и разрисуй»*.

Присылайте фотографии в высоком разрешении, с хорошим освещением, чтобы все мы могли в деталях рассмотреть ваше творчество. Так как задание не из легких, прием ваших фотографий на конкурс будет продолжаться аж до **31 мая 2005** года.

Победителя будут выбирать путем голосования работники редакции и худсовета «Игромании». Итоги конкурса будут подведены в июльском номере, тогда же и объявлен победитель! Если до этого вы ни разу не участвовали в конкурсах нашего журнала — обязательно предварительно изучите раздел «Участие в конкурсах» в рубрике «Мозговой штурм» на последних страницах журнала.

Удачи вам!

По всем вопросам, касающимся конкурса «Покрась и разрисуй», круглосуточно обращайтесь по адресу: *painter@igromania.ru*.

ки корпуса являются дешевизна самих баллончиков (**50-200** руб.), относительная простота и доступность для начинающих. Но если у вас нет никакого опыта в этом деле, стоит сначала попрактиковаться. Недостатки баллончиков: среднее качество рисунка, краска не слишком блестит и довольно плохо держится. Хотя всегда можно купить лак в баллончиках, это поможет исправить положения, но краска и лак должны быть от одной фирмы-производителя.

Мы только что разобрали корпус и зашкурили его.

Теперь наш системный блок белый — весь в грунте.

А вот теперь мы добрались до наиболее продвинутого и вместе с тем наиболее сложного и дорогостоящего способа покраски корпуса — аэрографии. Тут уже вам понадобится много чего: собственно аэрограф, краскопульт, компрессор, краска, грунт, лак. С помощью аэрографа наносите рисунок, используя краскопульт — фоновые цвета и крупные объекты. Компрессор же отвечает за подачу краски. Одно только оборудование стоит более **10 000** рублей...

Подходящий аэрограф обойдется где-то в **3000** руб., компрессор на **3** атмосферы еще в **7500** руб., краскопульт — от **600** руб. Краска компании **Sadolin** стоит в районе **60** руб. за **100** г, более качественная **Sikkens** — **200** руб. за **100** г плюс растворитель. Лак от той же Sikkens — **160** руб. за **100** г.

То, что аэрография — удовольствие не из дешевых, мы уже поняли, но чем же она так хороша? Как мы уже говорили, для нанесения общего фона и крупных объектов и фигур используется краскопульт, с помощью самого аэрографа формируется четкий рисунок — так, вы сможете очерчивать границы, добавлять самые разные детали своему творению (изгибы, цветовые переходы, тени и т.д.). И тут важную роль играет опыт, сила нажатия на курок и расстояние до поверхности. Чтобы добиться еще более четких границ рисунка, можно воспользоваться все теми же трафаретами. Но тут есть один момент: рисунок получится не совсем естественным, менее живым, хотя это скорее субъективное мнение.

Если вы захотите освоить этот способ покраски, потребуются сноровка и время на освоение. К тому же не забывайте о дороговизне оборудования и расходных материалов. Плюсами аэрографии являются высокое качество и стойкость рисунка, возможность делать детализированные, проработанные детали.

Более подробно об этом способе покраски мы продолжим говорить ниже — в нашем повествовании о том, как создали уникальный корпус, который вы можете выиграть!

И за дело взялся Пикассо

Стоит сказать сразу, что не я лично занимался раскраской корпуса — нет у меня художественного таланта, что поделать. За всю работу и консультации стоит благодарить совсем другого человека — **Павла Булгакова**.

Теперь пришло время подробно рассказать о том, как же все это священнодействие происходило. В нашем случае мы использовали аэрографию — самый сложный, но и наиболее качественный способ покраски. Для начала мы выбрали подходящий системный блок — **InWin V564 MicroATX** с блоком питания на **240** Вт и карт-ридером. Собственно, почему мы выбрали именно его? Да просто это добротная и популярная модель корпуса с хорошим дизайном.

Далее перед нами встала проблема не из легких: какую тему для рисунка выбрать? Тем и вправду великое множество: тут вам и **Diablo**, и «Герои» — да мало ли славных игр на ПК! Однако мы решили остановиться на популярном и заслуженном экшене всех вре-

После того как мы его вновь зашкурили, закрасили его черным цветом.

Так выглядел первоначальный рисунок, который мы нанесли с помощью краскопульта.

Теперь вы видите финальный рисунок — после использования аэрографа картинка «прояснилась».

Работа с трафаретом проста: для начала мы установили его на крышку.

мен и народов — **Doom** от **id Software**. Для одной стороны мы решили взять главную заставку **Doom 2**, а для обратной выбрали брутального персонажа из **Doom 3** — **Hell Knight**. Ну, а сверху мы нескромно поставили логотип нашего журнала «Игромания» — его мы делали, используя трафарет, что позволило сделать лого очень четким.

После того как был решен архиважный вопрос с темой рисунка, настало время закупиться необходимой краской.

То были ягодки, а теперь цветочки — начинается самая работа. Для начала необходимо полностью разобрать корпус, а потом его зашкурить (включая лицевую панель, кнопки и т.д.) с помощью мелкозернистой шкурки. При этом важно расточить кнопки либо разъемы системника, чтобы после нанесения грунта, краски и лака они нормально «ходили», не застревая. После этого мы грунтуем весь корпус. Стоит сказать, что сам грунт бывает разных типов: для металла, для пластмассы и универсальный. (Последний более удобен и дешев, но лучше использовать специализированный.) Теперь корпусу и деталям необходимо просушиться — где-то шесть часов (в зависимости от грунта). Далее мы снова зашкуриваем корпус, чтобы на него хорошо ложилась краска.

Только теперь можно взяться за краску — воспользоваться растворителем и смешать необходимые цвета. С помощью краскопульта мы нанесли общий черный фон и большие элементы: например, в самом начале морпех представлял собой размытую фигуру, не более того. Вообще, перед тем как взяться за покраску, убедитесь, что в помещении минимум пыли. Бороться с ней просто: возьмите спрей и наполните его обычной водой, распылите вокруг воду, она прибьет всю пыль к полу. После того как мы нанесли фон и основные крупные элементы, пришла пора взяться за аэрограф. Вот здесь начинается самое сложное: прорисовка черт героев и пейзажа, работа с тенью и оттенками. Труд, надо сказать, кропотливый, для этого нужна сноровка и твердая рука, но главное — опыт. Толщину нанесения краски можно и нужно регулировать с помощью силы нажатия на курок аэрографа и регулировать расстояние до объекта. Самым же простым во всем процессе было сделать наш логотип — всего-то заказали трафарет, установили его на верхнюю часть корпуса, взяли краскопульт, залили все красной краской — и готово.

Рисунок сушится очень быстро — в среднем один час. Для того чтобы он хорошо держался и долгие годы радовал вас своими яркими цветами, покроем его лаком из краскопульта. Для этого смешиваем лак и отвердитель в пропорции **2:1** и приступаем — здесь мешкать не стоит, так как уже через **1-2** часа приготовленная смесь будет непригодна для использования. Сохнет все это добро около **6** часов, однако полное затвердение происходит через **2** дня при комнатной температуре. Если бы у нас была сушильная печь, все было бы проще...

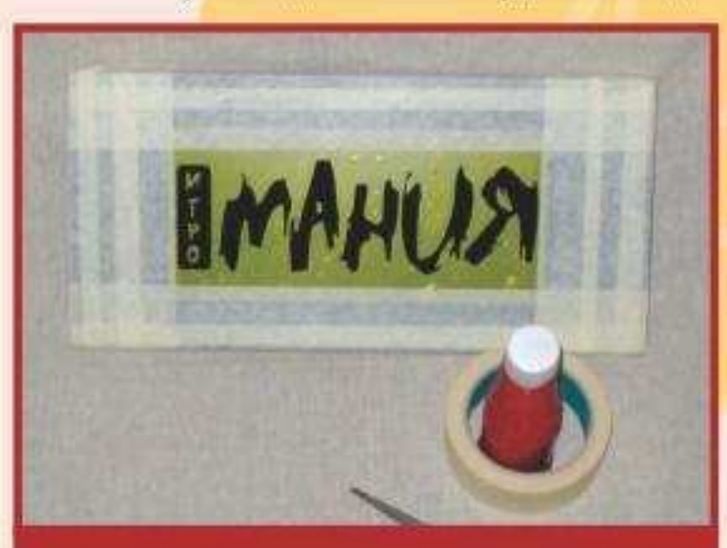
Завершающим штрихом является полировка корпуса, для этого можно воспользоваться любой полиролью для автомобилей.

Все, мы сделали это — раскрасили корпус!

■ ■ ■

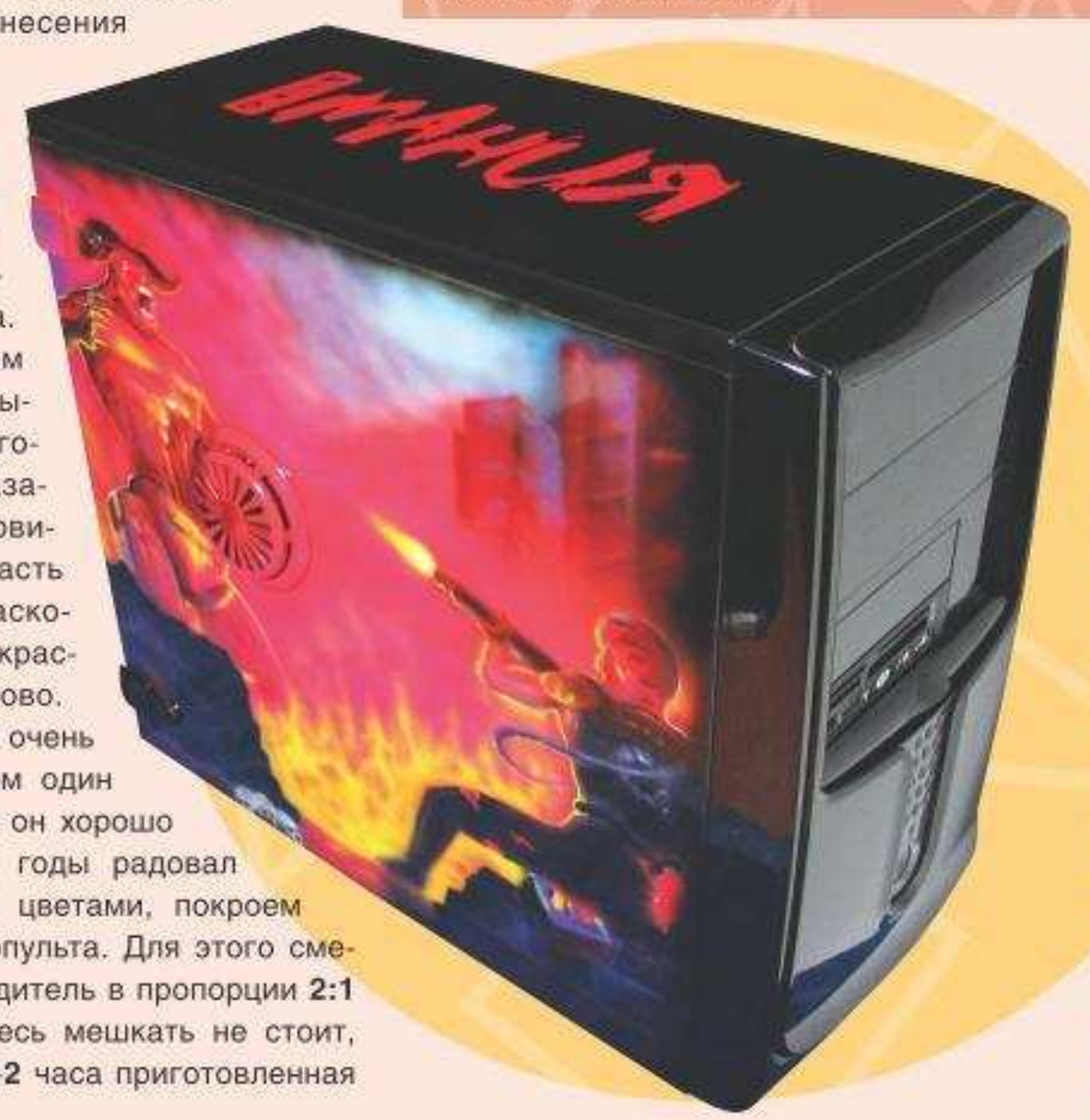
Собственно, на этом мы и расстаемся: наш корпус полностью готов, и его уже можно использовать по назначению — установить в него все необходимое железо (материнскую плату, процессор, память, видеокарту, жесткий диск и т.д.) и наслаждаться его видом, сознавая, что такого корпуса нет больше ни у кого!

*Благодарим компанию **Digital Direction Electronics Co., Ltd** (DDEC) за предоставление призов (**www.dpro.ru**).*



Далее закрыли всю поверхность, дабы избежать случайностей при покраске.

Вот и все готово.



НЕРЕАЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ РЕАЛЬНЫХ БРАТКОВ.

ПАЦАНЫ НЕ ПЛАЧУТ

УБИЙСТВЕННО СМЕШНОЙ МИСТИЧЕСКО-БАНДИТСКИЙ КВЕСТ ДЛЯ ПРАВИЛЬНЫХ ИГРОКОВ!

L'Art

©2005 «L'Art» All rights reserved. ©2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. • www.russobit-m.ru • Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums

Яблочная революция, часть 1

История компании Apple — начало пути

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Возняк (слева) и Джобс (справа) с платой Apple I.

Среди легендарной вычислительной техники прошлого первые компьютеры фирмы **Apple** занимают особое место. Причины этого «особого» статуса очевидны — электронные «яблочки» оказались первопроходцами сразу в нескольких номинациях: первые по-настоящему персональные, первые «цветные», первые с графическим интерфейсом, первые с поддержкой мышки... Компания Apple вполне осознанно создала и успешно поддерживает до сих пор полумистический ореол исключительности вокруг своей техники.

Что же явилось главной причиной успеха и долголетия Apple? Конечно же люди: яркие и гениальные личности, стоявшие у истоков развития компьютеров. Наш рассказ будет посвящен не только компьютерам Apple, но и их талантливым создателям — **Стиву Возняку, Стиву Джобсу** и другим.

Из фрикеров в компьютерщики

Будущие отцы-основатели Apple — Стив Возняк и Стив Джобс — познакомились еще в колледже в начале **70**-х годов. Несмотря на различия в характерах и взглядах на жизнь, обоих Стивов объединяли две общие черты: любовь к электронике и желание оставить свой след в истории. Но представления о способах «вхождения в историю» у друзей были разными: Возняк мечтал о научном и изобретательском успехе, Джобса интересовал финансовый успех и слава.

Революция началась с этого незамысловатого компьютера — Apple I.

Их первый проект, как ни странно, не был связан с компьютерами. В **1972** году в руки Возняка случайно попала схема фрикерского устройства **Bluebox**, которое позволяло бесплатно звонить в любую точку земного шара. Возняк, недолго думая, воплотил схему в железе. Побаловавшись пару недель с бесплатными звонками, Возняк так бы и забросил эту забаву, но тут в дело вмешался Джобс, который увидел в этой затее способ подзаработать. В итоге Возняк занимался сборкой, а Джобс приобретением деталей ($**40** за комплект) и вопросами сбыта ($**150** за штуку). Прибыль друзья делили поровну — по $**55** на нос. «Предприниматели» успели реализовать около **200** чудо-устройств, после чего ими заинтересовалась полиция. И прояви калифорнийские копы больше усердия, история Apple никогда бы и не началась. К счастью, оба Стива вовремя остановились и занялись серьезными делами — учебой и трудоустройством. Возняк устроился инженером в **Hewlett Packard**, а Джобс — в **Atari**, которая тогда была одним из признанных монстров по части производства электроники и видеоигр.

Следующим совместным проектом Стивов стала видеоигра **Breakout** (аналог «**Арканоида**»), разработку которой поручили Джобсу. Чтобы быстрее справиться с заданием, он, недолго думая, пригласил Возняка, предложив за работу $**350** — половину от суммы, которую должна была заплатить Atari за игру. Однако Джобс «скромно умолчал» о премии, которую выплачивало руководство каждый раз, когда разработчикам удавалось сократить количество используемых в видеоигре микросхем. А премия была немаленькая — около $**5000**. Спустя несколько лет Возняк узнал о надувательстве Джобса, но особо не огорчился и не обиделся — денежная сторона вопроса его интересовала в последнюю очередь.

Устроившись на работу в HP и получив стабильный источник дохода, Возняк с новой силой загорелся детской мечтой — собрать домашний компьютер (в те времена даже калькуляторы стоили немалых денег, не говоря уже о компьютерах). Самые дешевые комплекты для домашней сборки (в готовом виде компьютеры тогда не продавали) обходились в $**3000**.

При проектировании и сборке своего первого компьютера Возняку удалось сэкономить значительную часть средств благодаря таланту создавать электронные схемы с минимальным числом элементов. Еще больший экономический эффект обеспечил Джобс, который попросту стащил часть деталей из закромов Atari.

В тот момент, когда спроектированный в спальне и собранный в гараже компьютер заработал, ни Джобсу, ни тем более Возу и в голову не могло прийти, что с этого неказистого деревянного ящика с **4** Кбайт оперативной памяти и процессором **MOS 6502 1** МГц начнется строительство компьютерной империи Apple.

История **Apple I** была бы неполной без рассказа о том, как Воз планировал распорядиться своим детищем. Бескорыстный и наивный Возняк, разработав схему на бумаге, первым делом предложил свою идею руководству HP. Но идея производства ПК в середине 70-х была настолько же безумной, как и мечты о полете в космос в **19**-м веке. И боссы HP отказались от предложения, даже не взглянув на бумаги. Зато Джобс сразу проникся идеей и развил бурную деятельность. Он, недолго думая, продал свой **Volkswagen**, уговорил Возняка продать программируемый калькулятор, взял на себя все заботы по добыче деталей и поиску покупателей, а также пригласил в команду **Рона Вейна** — разработчика из Atari, который занялся созданием логотипа будущей компании и написанием документации.

1 апреля **1976** года Джобс, Возняк и Вейн официально зарегистрировали компанию, которую, по предложению Джобса, было решено назвать Apple (по одной из версий название было выбрано с расчетом, чтобы в телефонном справочнике фирма была перед Atari). Джобс практически сразу нашел потенциального покупателя для **50** компьютеров Apple I по цене $**500**. Для этого ему пришлось по уши влезть в долги и договориться о месячном кредите на $**15000** с главным поставщиком деталей. Подобный ход напугал опытного и осторожного Рона, который решил отказаться от своей доли в **10**% в обмен на... $**800**. Оставшись вдвоем, Возняк и Джобс умудрились собрать **50** компьютеров за **29** дней! К счастью, покупатель — магазин **Byte Shop** — сдержал свое обещание и сразу заплатил за

всю партию Apple I. Первый успех еще больше вдохновил Джобса, и он начал вынашивать новый амбициозный план. Для реализации очередной задумки требовались суммы другого порядка. И тут в дело вмешалась фортуна.

Третий — не лишний

Для Джобса Apple I был пробным камнем, который подтвердил предположение, что недорогие ПК — товар, который будет пользоваться спросом.

На продажах одного Apple II компания заработала более $10 млн.

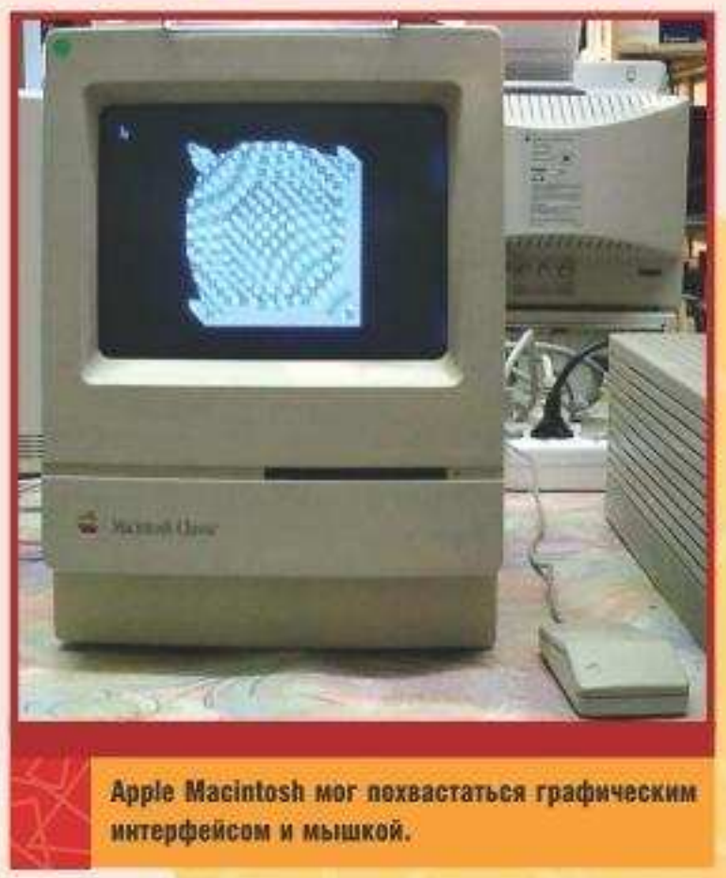
За время работы в Atari Джобс успел завести массу знакомств, которые обеспечили ему выход на миллионера **Армаса Клиффа Марккулу**. Он, подобно Джобсу и Возняку, тоже начинал карьеру инженером, однако быстро «переквалифицировался» в менеджера и работал главой отдела маркетинга в **Fairchild Semiconductor**, а затем в **Intel**, где заработал приличный капитал, который он с успехом вложил в перспективные фирмы в «**Силиконовой долине**».

Маркулла быстро понял перспективность Apple и охотно вложил в предприятие **$90000** из личных сбережений и обеспечил компании кредит на **$250000**. Благодаря его стараниям, в **1977** году Apple стала акционерным обществом.

В это же время Возняк заканчивает разработку новой модели компьютера — **Apple II**. На первый взгляд он мало чем отличался от первой модели — тот же процессор, те же 4 Кбайт памяти в стандартной поставке (до **64** Кбайт в продвинутых конфигурациях). Но на деле это был серьезный шаг вперед. В машину добавили **8** слотов расширения, реализовали работу с цветом (**16** оттенков), но главное — в компьютер встроили поддержку **PAL/NTSC**, что позволило его подключать к любому цветному телевизору. Для ввода данных использовался кассетный магнитофон, но уже в **1978**-м Возняк разработал недорогой контроллер для 5,25-дюймовых дискет. Стоимость Apple II ощутимо возросла по сравнению с предшественником — новое «яблоко» продавали по цене **$1300**. Но спрос на ПК оказался настолько высоким, что Apple II влет уходил с прилавков. Невероятно, но к **1980** году (за три года после разработки Apple II) компания достигла годового оборота **$10** млн.!

Параллельно с процессом «снимания сливок» с Apple II были начаты разработки двух новых моделей — **Apple III** и **Apple Lisa**. С подачи Джобса фирма стала отходить от имиджа «дешевые компьютеры для всех», тот же Apple III уже стоил **$4500-7800**. Спецификации нового компьютера включали в себя мощный процессор **Synertek 6502A**, **128** Кбайт ОЗУ, **4** слота расширения, встроенный дисковод и черно-белый дисплей с разрешением **560x192**. По задумке Джобса, компьютер должен был составить конкуренцию платформе **IBM PC**, которая только начала свой путь. Но над новой моделью трудился уже не маг и кудесник Возняк, а инженеры, возглавляемые самим Джобсом. Он своими противоречивыми требованиями и стремлением успеть с выпуском к рождественским продажам загубил проект. По требованию Джобса корпус Apple III был очень компактным, и в нем не было вентиляторов, что привело к тому, что компьютеры отдавали концы от перегрева через пару часов работы. Вдобавок качество сборки было отвратительным — микросхемы сами вываливались из плат и почти пятая часть компьютеров приходила в негодность сразу же после их доставки клиентам. Это была катастрофа. Попытки поднять серию Apple III не увенчались успехом, и под давлением Маркуллы совет директоров отстранил Джобса от ведения проекта Apple Lisa. Самолюбивый и гордый Джобс пришел в бешенство и впоследствии приложил максимум усилий для того, чтобы похоронить проект Lisa.

Предвестник Windows и мышей



Apple Macintosh мог похвастаться графическим интерфейсом и мышкой.

Первая «Лиза», увидевшая свет в **1983** году, была верхом технического совершенства: **Motorola 68000 5** МГц, **1** Мбайт ОЗУ, 3 слота расширения, винт **ProFile** на **5** Мбайт, улучшенный дисковод **Twiggy** для дискет емкостью **871** Кбайт, а также **LPT**-порт и возможность подключения мыши. Но цена **$9995** отпугивала многих. Вдобавок для Lisa была разработана собственная ОС операционная система **LOS** (**Lisa Office System**), что делало «бедную Лизу» несовместимой с другими компьютерами Apple.

В Lisa появился графический интерфейс и поддержка мыши. Эти замечательные идеи Джобс позаимствовал в центре разработок **Xerox**. Компания не собиралась использовать эти знания, разрабатывая их «про запас». В итоге из Xerox под «яблочные» знамена ушло много перспективных разработчиков.

Мизерные продажи Lisa вынудили Apple заняться разработкой более дешевой модели. Так спустя год появился **Lisa II** с расширенными возможностями и вдвое сниженной ценой. В то же время появился и первый **Macintosh**, конкурировать с ним Lisa II не смогла.

Многие полагают, что отцами первого «Макинтоша» были Возняк и Джобс, однако это не так. Возняк в **1981**-м попал в катастрофу и после длительного лечения ушел из компании и решил закончить высшее образование. Джобс же руководил разработкой провального Apple III.

За пять лет до событий на работу в Apple устроился **Джеф Раскин**, профессор и компьютерный консультант. Первоначально он занимался составлением руководств пользователей, но в **1979** году ему поручили разработку недорогой игровой приставки (~**$500**). Раскин не горел желанием ее разрабатывать, у него была идея, которую он назвал «Макинтош» — недорогой компьютер для начинающего юзера. Раскин убедил Маркуллу и совет директоров и в результате получил «добро» на разработку проекта. Что интересно, идейным противником «Макинтоша» на первых порах был Джобс. Помешанный на дорогих и «крутых» компьютерах, Стив всю энергию тратил на попытки похоронить в зародыше, притормозить проект Раскина. Однако после конфуза с Apple III и отстранения от работы над Lisa Джобс примазался к разработке Macintosh и не только отлично вписался в проект, но и сумел перехватить бразды правления и в буквальном смысле выжил Раскина из фирмы.

Как ни парадоксально, неожиданная замена пошла на пользу. Энергичный Джобс моментально превратил исследовательскую работу в производственный проект. В последствии «Макинтош» обзавелся мышью и графическим интерфейсом.

Несмотря на скромные характеристики (Motorola **8** МГц, **128** Кбайт ОЗУ, HDD **400** Кбайт, дисковод для 134 Кбайт дискет и встроенный монохромный монитор с диагональю 9-дюймов), вписаться в первоначальный лимит стоимости **$500** Джобсу и команде не удалось. Macintosh поступил в продажу по цене **$2500** (IBM PC сравнимой конфигурации в то время стоил вдвое дороже).

Главная особенность «Мака» — дружественность по отношению к пользователю. Появился рабочий стол и пиктограммы. По иронии судьбы в **1984**-м году не все пользователи были готовы к революции, вдобавок тогда считалось, что мышки, иконки и прочие финтифлюшки — забавы для дома. А для «сурьезного» бизнеса нужно что-то суровое — **DOS** с командной строкой. Окончательно сломать этот стереотип удалось только **Биллу Гейтсу** при помощи **Microsoft Windows 3.1** и грамотной рекламной кампании.

Тем не менее, в отличие от провальных Lisa и Lisa II, Mac продавался неплохо. Немалую роль в этом сыграл рекламный ролик «**1984**», вошедший в учебники по маркетингу. Его сюжет был построен на параллелях с одноименным романом **Оруэлла** и обыгрывал тему зашоренности фанатов IBM PC. Впоследствии Apple часто возвращалась к этому трюку — продвижению продуктов посредством «рекламных наездов».

Настоящая популярность к «Макинтошам» пришла с разработкой программ от сторонних разработчиков, что превратило «Маки» в простой и удобный инструмент для решения множества задач. Первоначально Macintosh поставлялся с двумя программами — **MacPaint** (простенький графический редактор) и **MacWrite** (примитивный аналог **Word**). Позже к этому скромному списку добавились различные электронные таблицы и... первая программа для верстки — **Aldus Pagemaker** («фамилию» Aldus на **Adobe** он сменил позже).

Среди пользователей, связанных с полиграфией, Pagemaker произвел фурор — издательства и типографии стали покупать «Маки». Не меньшую популярность эта модель завоевала и в образовании. Для «Маков» стали разрабатывать игры.

Настоящее признание пришло к «Макинтошам» только в **1987** году — с выпуском **Macintosh II**. ■

Продолжение следует...

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Epox 8KDA3+

Материнские платы **Epox** пользуются завидным спросом в нашей стране. Объясняется это тем, что их продукты отличаются хорошей функциональностью и возможностями разгона, да и стоят не так уж много. Совсем недавно в России начались продажи системной платы **8KDA3+**, которая продолжила славные традиции своих предшественниц. Новинка построена на базе чипа **NVIDIA nForce 3 250 Gb MCP** и поддерживает процессоры **Socket 754**.

Материнская плата **8KDA3+** оборудована дисплеем, на котором во время загрузки компьютера отображаются различные числа. Для чего они нужны, спросите вы? Все просто: BIOS проверяет железо на исправность и выдает кодированные сообщения на экран. В случае если все работает исправно, вы увидите буквы «FF». Если же возникают проблемы, то тут уже много вариантов. Разобраться с этим поможет руководство пользователя. Очень, знаете ли, удобная штука.

Модель **8KDA3+** может похвастаться восьмиканальным аудиокодеком, который без проблем обеспечит зубодробительные басы при соответствующей акустической системе.

В коробочке с материнской платой вы найдете руководство пользователя, набор кабелей и шлейфов, набор радиаторов для системы питания, два переходника питания **Serial ATA**, два дополнительных порта **USB 2.0**, фирменную отвертку, руководство пользователя и компакт-диск с драйверами и утилитами.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** AMD Athlon 64 (Socket 754, шина 800 МГц) ● **Чип:** NVIDIA nForce 3 250 Gb MCP ● **Оперативная память:** три разъема DDR SDRAM (PC3200, максимальный объем — 3 Гбайт) ● **Сетевой адаптер:** Cicada CIS8201 (1 Гбит/с) ● **Звук:** Realtek ALC850 (7.1) ● **Разъемы:** шесть PCI-разъемов, AGP 8x, шесть разъемов SATA (поддержка RAID-массивов уровней 0, 1 и 0+1), аудиовыходы, последовательный и параллельный порты, сетевой разъем, а также два гнезда PS/2 для клавиатуры и мыши ● **Форм-фактор:** ATX

Что?	системная плата с процессорным разъемом Socket 754
Почему?	добротная материнка с большими возможностями по разгону
Сколько?	*$135*
Где?	*www.ultra-online.ru*

Thrustmaster Force Feedback Joystick

Далеко не в каждой компьютерной игре джойстик является предметом первой необходимости: в тех же стратегиях или, скажем, бродилках связка «мышь + клавиатура» закрепилась так, что никакому, даже самому универсальному, джойстику не свергнуть их с пьедестала. Однако мало кто будет спорить с тем, что в некоторых играх (прежде всего речь идет об авиа/космосимах) джойстик может подарить пользователю большую порцию адреналина! У каждого уважающего себя виртуального летчика должен быть под рукой хороший джойстик — классные леталки выходят довольно часто, а клавиатура не позволяет прочувствовать даже половину всех прелестей таких игр. Всем, кто в ближайшее время собирается приобрести компьютерный джойстик, советуем присмотреться к **Thrustmaster Force Feedback Joystick**. Выглядит этот девайс технологично: рукоятка сделана из прорезиненного пластика и покоится на массивном основании. Есть и подставка под кисти, благодаря которой руки чувствуют себя очень комфортно и практически не устают.

Как можно видеть из названия, у джойстика есть механизм обратной отдачи (Force Feedback), что обязательно понравится любителям виртуальных полетов. Мотор обратной связи мощный, а это гарантирует реализм и незабываемые ощущения в играх.

Минус у **FFB Joystick**, пожалуй, только один — стоит он достаточно дорого в компьютерных магазинах. Сегодня можно найти хороший джойстик за $60; новинка от Thrustmaster стоит $89. Впрочем, переплатив один раз $20-30, вы получите весьма удобный девайс, который будет радовать вас не один год.

Технические характеристики ● **Кнопки:** 8 кнопок, гашетка и переключатель видов ● **Ручка газа:** управление большим пальцем ● **Дополнительное электропитание:** требуется ● **Поверхность для захвата:** прорезиненная ● **Интерфейс:** USB

Что?	джойстик
Почему?	отлично реализованный механизм отдачи
Сколько?	*$89*
Где?	*www.oldi.ru*

Logitech Cordless Desktop LX 700

Следующей новинкой стал беспроводной набор от признанного законодателя мод на рынке периферийных устройств — компании **Logitech**. Комплект **LX 700** состоит из стильной клавиатуры темно-серого цвета и симпатичной оптической мыши — в очередной раз дизайнеры Logitech поработали на славу.

Помимо **104** основных кнопок на корпусе клавиатуры есть **32** дополнительных, среди которых — кнопки закрытия активного приложения, вызова списка запущенных программ, прокрутки содержимого окна/страницы, вызова почтового клиента, работы с медиаплеером и другие.

Мышь из набора предназначена специально для правшей, поэтому если вы привыкли держать ее в левой руке, то LX 700 вам не подойдет. Работать с мышкой — одно удовольствие, эргономика выше всяких похвал. Питается мышь от пары аккумуляторов АА, которые можно подзаряжать.

Помимо всего прочего нужно сказать, что и клавиатура, и мышка отлично работают на расстоянии до **6** метров от приемника, чего более чем достаточно для комфортной работы и развлечений.

В комплект поставки набора LX 700 входят, кроме основных героев рассказа, подставка под кисти рук, приемник, адаптер питания, переходник USB-to-PS/2, пара аккумуляторов типа АА, пара батареек АА, диск с набором программ и руководство пользователя.

Технические характеристики ● **Разрешение оптического сенсора:** 800 точек на дюйм ● **Кнопки мыши:** 6 кнопок + колесо прокрутки ● **Кнопки клавиатуры:** 104 основные + 32 дополнительные ● **Источник питания клавиатуры:** две щелочные батарейки типа АА ● **Источник питания мыши:** две никель-металлогидридные батарейки типа АА ● **Интерфейс:** USB (для подключения ресивера и зарядки аккумулятора мыши) ● **Частота:** 2,4 ГГц ● **Максимальное расстояние до приемника:** 6

Что?	беспроводной набор Клавиатура + Мышь
Почему?	стильный дизайн и хорошие характеристики
Сколько?	*$146*
Где?	*www.usn.ru*

Samsung SyncMaster 920T

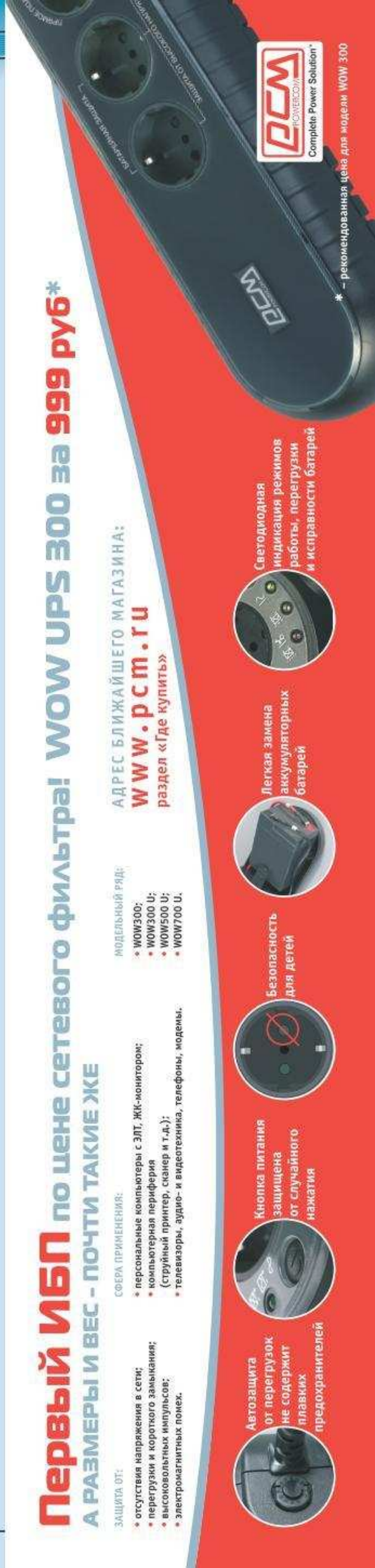
На прилавках компьютерных магазинов нашей страны появился новый ЖК-монитор **920T** с диагональю экрана **19** дюймов от компании **Samsung**. Дисплей выполнен в тонком корпусе и отличается приятным внешним видом. Кнопки настройки изображения и навигации по меню расположены на передней панели. Подключение возможно как по аналоговому, так и по цифровому интерфейсам.

Новинка отличается высокой степенью контрастности — **1000:1**. Показатель очень хороший. Можно со стопроцентной уверенностью сказать, что на экране 920T черный цвет будет по-настоящему черным, а не темно-серым, как это бывает во многих ЖК-дисплеях (особенно это касается стареньких моделей). Благодаря широким углам обзора на экране 920T можно смотреть фильмы большой компанией — никаких проблем, связанных с искажением цвета при отклонении на большой угол, быть не должно. Время отклика вполне приемлемое — 25 мс.

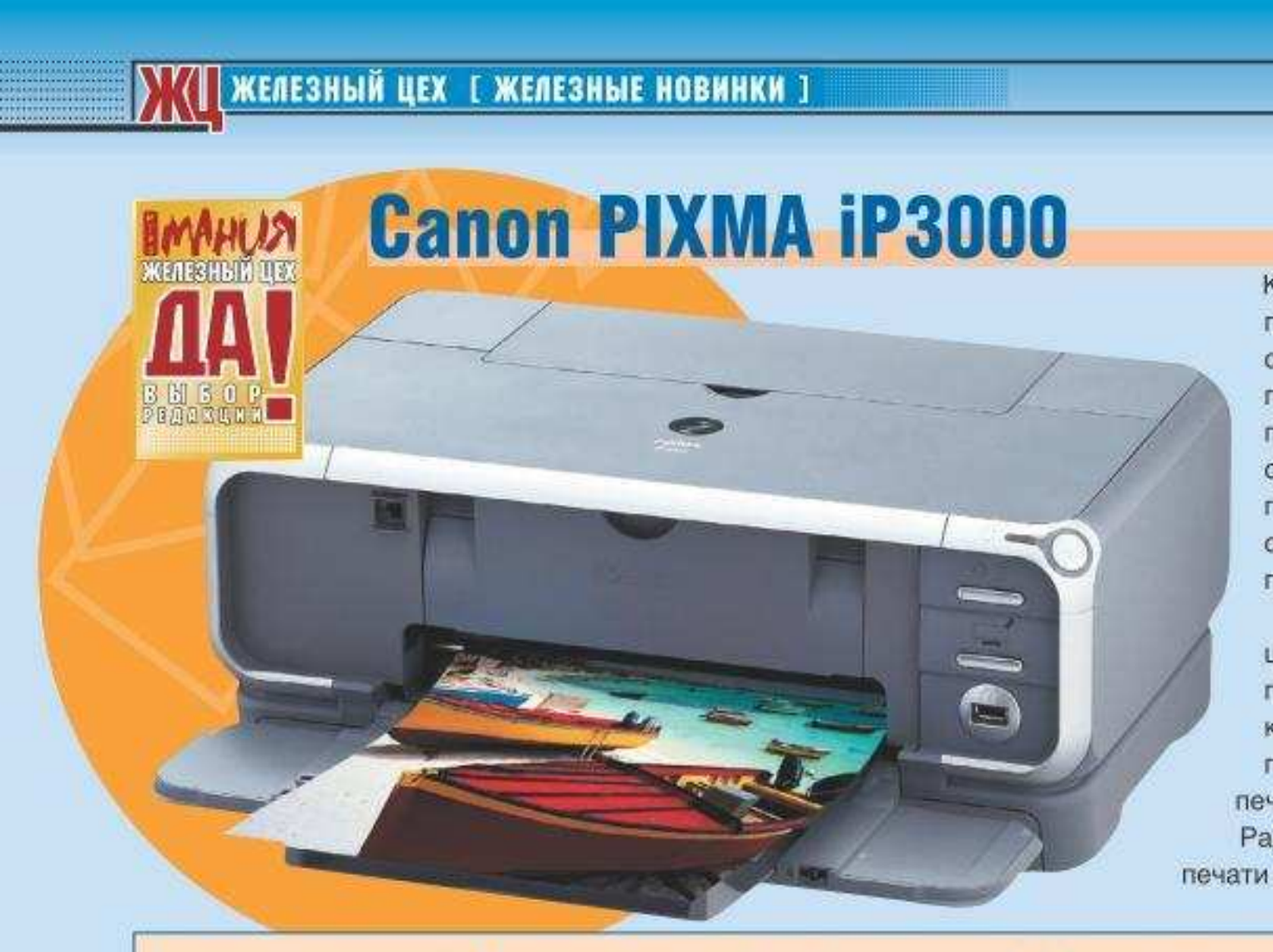
За дополнительную плату с монитором поставляется подставка с двумя динамиками мощностью по **1,5** Вт каждый. Вряд ли такие громкоговорители будут востребованы в компьютерных играх или при прослушивании музыки, но предложенной опцией стоит воспользоваться хотя бы ради подставки — выглядит она очень элегантно.

Технические характеристики ● **Диагональ экрана:** 19 дюймов ● **Оптимальное разрешение:** 1280x1024 ● **Время отклика:** 25 мс ● **Интерфейс:** D-Sub и DVI ● **Яркость:** 250 кд/м2 ● **Контрастность:** 1000:1 ● **Шаг пикселя:** 0,294 мм ● **Углы обзора:** 170/170 градусов (по вертикали/горизонтали) ● **Энергопотребление:** 37 Вт во время работы, 2 Вт — в спящем режиме ● **Габариты:** 434x426x215 мм (с подставкой) ● **Масса:** 7 кг

Что?	ЖК-монитор с диагональю экрана 19 дюймов
Почему?	очень высокая контрастность и большие углы обзора
Сколько?	*$593*
Где?	*www.oldi.ru*



Canon PIXMA iP3000



Компания **Canon**, по всей видимости, всерьез принялась за освоение рынка струйных принтеров. Так, совсем недавно в нашей стране начались продажи принтера **PIXMA iP3000**. Дизайн новинки оставляет приятное впечатление: классический корпус со сглаженными ребрами, темно-серый пластик с глянцевой панелью — принтер хорошо будет смотреться на любом компьютерном столе, а откидные панели позволят сэкономить место.

iP3000 в первую очередь принтер для печати цветных фотографий, с этой задачей он справляется превосходно. А вот печать текстовых документов не его конек, бывает и лучше. Таким образом, iP3000 можно порекомендовать тем пользователям, которые часто печатают фотографии.

Радует комплект поставки: в него входит модуль для печати на дисках — вещь очень полезная.

Технические характеристики ● **Разрешение при печати:** 4800x1200 точек на дюйм ● **Скорость печати:** до 22 страниц в минуту ● **Емкость подающего лотка:** 150 листов ● **Энергопотребление:** 15 Вт (при печати), 0,5 Вт (в режиме ожидания) ● **Совместимость с ОС:** Microsoft Windows 98/Me/2000/XP и Mac OS 9.x ● **Ресурс картриджей:** 330 стр. (черный) и 460 стр. (цветной) ● **Интерфейс:** USB ● **Уровень шума при печати:** 35 дБ ● **Габариты:** 418x286x170 мм ● **Масса:** 6,5 кг

Что?	струйный принтер
Почему?	качественная печать фото
Сколько?	*$139*
Где?	*www.megashop.ru*

NYKO AirFlo Fan Cooled Mouse

Компьютерная мышь — что может быть проще? Еще несколько лет назад пользователи компьютеров обходились обычными двухкнопочными мышками и были счастливы, а сегодня некоторые не могут «нормально работать» без оптической мышки с пятью кнопками и колесом прокрутки. Что только не придумают производители для того, чтобы заставить нас выложить денежки за новый продукт! На этот раз отличилась компания **NYKO**, которая представила на суд общественности мышь **AirFlo Fan Cooled Mouse** со встроенным... кондиционером!

На корпусе мышки есть несколько резиновых вставок, которые усеяны небольшими отверстиями. Внутри NYKO установлен маленький вентилятор, который охлаждает руку, постоянно обдувая ее через эти отверстия. В том, что рука будет чувствовать себя очень комфортно, сомневаться не приходится: кулер отлично справляется со своей главной задачей. Кстати говоря, скорость вращения вентилятора можно регулировать программно. Что касается технических характеристик, то здесь все обычно: на корпусе расположены **две** кнопки и колесо прокрутки, разрешение оптического сенсора — **800** точек на дюйм, для подключения к компьютеру используется **USB**-порт.

Благодаря симметричному корпусу новинка придется по вкусу как левше, так и правше. Правда, она обладает немного большим весом, чем большинство других мышек, к чему придется привыкать.

Технические характеристики ● **Разрешение оптического сенсора:** 800 точек на дюйм ● **Интерфейс:** USB

Что?	оптическая мышь
Почему?	спасает в жаркую погоду
Сколько?	*$25*
Где?	*www.laptop.ru*

Kingmax DDR2 SDRAM

Несмотря на то что многие специалисты все еще высказывают свои сомнения по поводу необходимости массового перехода на **DDR2**-память, компания **Kingmax** развивает производство модулей памяти нового поколения. И это правильно, ведь если сегодня предпочтение DDR2 SDRAM отдают не все, то в обозримом будущем такие планки будут стоять чуть ли не в каждом системном блоке. Не так давно линейка DDR2-памяти Kingmax пополнилась решениями серии **Mars**.

Планки памяти семейства Mars работают при напряжении **1,8** вольт и потребляют вдвое меньше энергии, нежели многие модули других производителей. При этом благодаря использованию технологии **On-Die Termination (ODT)** производителям удалось свести к минимуму электромагнитные помехи при работе на высоких тактовых частотах. Стоит сказать, что память обладает хорошим разгонным потенциалом.

На российском рынке семейство Mars сегодня представлено модулями памяти **DDR2-533** и **DDR2-667** (более скоростная память должна появиться чуть позже) емкостью **256** Мбайт, **512** Мбайт и **1** Гбайт. На все планки предоставляется пожизненная гарантия от производителя.

Что?	модули DDR2-памяти
Почему?	хороший разгонный потенциал, низкое энергопотребление
Сколько?	*$69 (256 Мбайт), $133 (512 Мбайт), $270 (1 Гбайт)*
Где?	*www.digitalshop.ru*

ПРОСТО, ДЕШЕВО, ВЕСЕЛО!
МЕЛОДИИ, ИГРЫ, КАРТИНКИ.

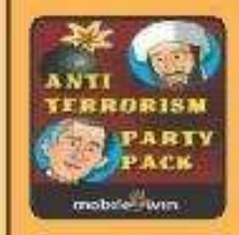
JAVA-ИГРЫ

ОТПРАВЬ SMS С КОДОМ ИГРЫ НА ЭТОТ НОМЕР **1244**

$2

game0168

БИО-ВОЙНА/логика. Злобные бактерии атакуют твой организм!
Попробуй свои силы.
*NOKIA: Series 40/Series 60; Sony Ericsson Platform T610



game01136

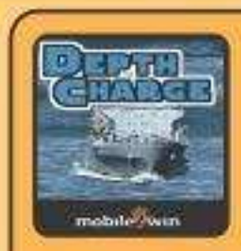
УСАМА И БУШ. Правда, знакомые имена? Хотя некоторые уверяют, что это просто однофамильцы. Так вот, Усама должен спасти своё стадо козлов и довести их до надёжной пещеры, в то время как Буш обстреливает его из вертолёта. В общем, всё как в реальной жизни :)
*NOKIA: Series 30 Color/Series 40/Series 60

game01134

ARKON WARRIORS, жанр - приключения. 12.01.2099г. Армия мутантов Кэоров, под Верховным командованием Галактического Маршала Капалика, уничтожила 90% человеческой расы. Остался лишь последний бастион человеческого духа - Космическая станция Аркон, теперь это основная цель Галактического Маршала Капалики. Судьба Аркона находится в руках Арии и Рика. Им надо помочь выбраться из замка заточения, вернуться на Аркон и организовать сопротивление.
*NOKIA: Series 30, Series 40, Series 60.

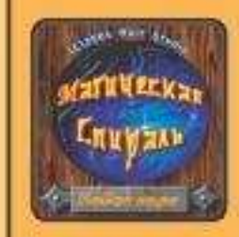
game0169

ЛОГИКА. жанр - логика
Взорви все бомбы на 20 уровнях! Прояви нестандартное мышление и используй логику в этой необычной игре!
*NOKIA: Series 40, Series 60; Siemens: Series 55; Sony-Ericsson: Platform T610



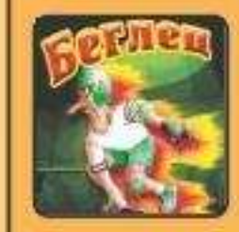
game01149

DEPTH CHARGE. Жанр - Стрелялки. В качестве капитана военного корабля ты должен доставить секретные документы из одного порта в другой. За тобой охотятся вражеские подводные лодки и твои снаряды не способны поразить их на большой глубине. Управляй кораблём и выиграй битву.
*NOKIA: Series 30, Series 40, Series 60



game0170

МАГИЧЕСКАЯ СПИРАЛЬ. жанр - логика
Магическую спираль из волшебных шаров не так-то просто приручить...
Нужно иметь нестандартное мышление, чтобы следить за спиралевидным строем шаров и выстраивать их в нужном порядке! Отличная логическая игра.
*NOKIA: Series 40, Series 60; Siemens: Series 55



game0171

БЕГЛЕЦ. жанр - аркады Цель игры – собрать все клады, избегая встреч с человечками, которые охотятся на тебя. Можно лазить по лестницам, поручням. То же самое могут делать и враги. Бороться с ними надо так: расставлять ямки, чтобы они в них проваливались и замуровывались там.
*NOKIA: Series 40, Series 60; Siemens:Series 55; Sony-Ericsson Platform T610

game0172

ЗАХВАТ. Жанр - аркады. Цель игры – продвигаться по уровням до главного компьютера. На уровне 2 телепорта, один – из которого выходит игрок, а второй тот, куда ему надо попасть. Второй телепорт активируется только тогда, когда собраны 4 зелёных дискетки.
*NOKIA: Series 40, Series 60; Sony-Ericsson: Platform T610

HOW TO

КАК ЗАКАЗАТЬ МЕЛОДИЮ, КАРТИНКУ, JAVA-ИГРУ

•Если Вы хотите заказать мелодию, картинку или логотип, отправьте SMS с кодом на номер 1243.
•Если Вы хотите заказать игру, отправьте SMS с кодом на номер 1244.
*Nokia Series 30 color: 3510i, 3595, 6910i
Nokia Series 40: 3100,3108,3200,3300, 3530,5100,5140,6010,6108,6200,6220,6230,6610, 6650,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7250i,7600
Nokia Series 60: 3600, 3620,3650,3660,6600,6620,7650,N-Gage
SonyEricsson T610 Platform: T610, T630, Z600
Siemens Series 55: M55,S55,SL55
Siemens Series 60: C60,C62,CX65,MC60
•Убедитесь, что Вы находитесь в зоне оказания услуг.
•Если Вы заказываете цветную картинку, полифоническую мелодию или игру, то убедитесь, что на Вашем телефоне настроен WAP.
• Получите от нас SMS с адресом и выберите опцию СОХРАНИТЬ.

Сохранение
Если Вы заказали монофоническую мелодию, она будет сохранена сразу.
Цветные картинки, полифонические мелодии и игры загружаются в течение короткого времени.
Сообщения с адресом сохраняются в WAP-Push/Inbox или в Inbox WAP-браузера.
Если у Вас телефон Samsung, убедитесь, что Push-сообщения разрешены.

Зона оказания услуги
«Би Лайн»:
Вся территория действия «Би Лайн GSM», за исключением гг. Калининград, Оренбург, Ставрополь, Поволжье.
«МегаФон»:
Москва, Северо-Западный филиал, Кавказ, Центральный регион, Поволжье.
«МТС»:
Москва и МО, С-Петербург и Ленинградская обл., Архангельск, Владимир, Вологда, Иваново, Калининград, Калуга, Киров, Кострома, Курган, Мурманск, Нарьян-Мар, В.Новгород, Н.Новгород, Оренбург, Пермь, Псков, Рязань, Самара, Саратов, Смоленск, Сыктывкар, Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Челябинск, Ярославль; Республики Карелия и Коми, Саха-Якутия, Ростовская область, Краснодарский край, Ставропольский край, Волгоградская область, Астраханская область.
«Tele2»:
На всей территории действия сети доступны только монофонические мелодии.

Техническая поддержка и настройки
Вопросы и затруднения: support@mlogic.ru
Настройки WAP/GRPS:
БиЛайн - http://www.beeline-gsm.ru/services/internet/wap/description.wbp
МТС – http://www.mts.ru/service/access_internet/
Мегафон - www.megafon.ru, http://www.megafoncenter.ru/, http://www.mobicomk.ru/main

Цена (без учёта налогов)
Картинки и мелодии всех типов - $ 0,60
JAVA-игры: для абонентов МТС - $ 1,90, для абонентов БиЛайн и Мегафон - $2, для абонентов с рублевыми тарифными планами (с учетом налогов)
Картинки и мелодии всех типов - 20,5 р.
JAVA-игры - 65 р.

МЕЛОДИИ & РИНГТОНЫ

ОТПРАВЬ SMS С КОДОМ МЕЛОДИИ НА ЭТОТ НОМЕР **1243**

У НАС ДЕШЕВЛЕ **$0,6**

TYPE	МЕЛОДИЯ	ПОЛИФОНИЯ	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS
ПОПУЛЯРНЫЕ САУНДТРЕКИ	Из к/ф "Бумер" - Мобильник	film0102	film0102n	film0102s
	Уматурман - Ночной Дозор	film0103	film0103n	film0103s
	Из к/ф "Mortal Kombat"	film0104	film0104n	film0104s
	Из к/ф "Терминатор"	film0105	film0105n	film0105s
	Из к/ф "Бар голубая устрица"	film0109	film0112n	film0112s
	Из к/ф "Mission Impossible"	film0111	film0111n	film0111s
	Из к/ф "Армагеддон"	film0115	film0115n	film0115s
	Из м/ф "Пластилиновая Ворона"	film0114	film0114n	film0114s
	Из м/ф "Простоквашино"	film0108	film0108n	film0108s
ПОПУЛЯРНЫЕ РОССИЙСКИЕ МЕЛОДИИ	М. Круг - Владимирский Централ	ru0106	ru0106n	ru0106s
	Кадышева Н. и Зацепин А. - Широка Река	ru0111	ru0111n	ru0111s
	Чай вдвоем - День Рождения	ru0110	ru0110n	ru0110s
	Ленинград - Мамба	ru0103	ru0103n	ru0103s
	Анжелика Варум - Городок	ru0113	ru0113n	ru0113s
	Белый Орел - Как упоительны в России...	ru0114	ru0114n	ru0114s
	Уматурман - Прасковья	ru0107	ru0107n	ru0107s
	Мурка	ru0109	ru0109n	ru0109s
	Гимн СССР	ru0116	ru0116n	ru0116s
ПОПУЛЯРНЫЕ ЗАРУБЕЖНЫЕ МЕЛОДИИ	Britney Spears - Hit Me Baby, One More Time	muz0116	muz0116n	muz0116s
	Eminem - Stan	muz0104	muz0104n	muz0104s
	Panjabi MC - Jogi	muz0105	muz0105n	muz0105s
	O-Zone - Dragostea Din Tei	muz0106	muz0106n	muz0106s
	Bomfunk MC's - Freestyler	muz0108	muz0108n	muz0108s
	Prodigy - No Good For Me	muz0109	muz0109n	muz0109s
	Rammstein - Du Hast	muz0112	muz0112n	muz0112s
	Kylie Minogue - Red Blooded Woman	muz0107	muz0107n	muz0107s
	Robbie Williams - Feel	muz0110	muz0110n	muz0110s

ЗАСТАВКИ

ОТПРАВЬ SMS С КОДОМ ЗАСТАВКИ НА НОМЕР **1243**

У НАС ДЕШЕВЛЕ **$0,6**

girl0103

girl0104

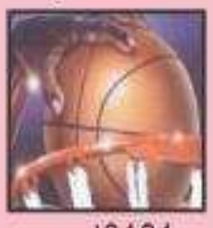
anim0109

girl0106

girl0107

girl0108

fun0103


sport0101

anim0107

auto0102

SOLVO WWW.SOLVO.SU

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ... OKLICK

Выбор удобной и практичной клавиатуры и мышки — вопрос отнюдь не праздный, и он встает перед каждым пользователем всякий раз, когда мы обновляем эти компоненты. Выбор оптимальной модели тем более сложен, так как сейчас в продаже можно найти большое количество этой продукции от самых разных производителей — начиная от грандов и заканчивая более скромными, но не менее амбициозными компаниями, которые не так давно вышли на этот рынок. Именно о продуктах таких производителей мы сегодня и поговорим — о клавиатурах и компьютерных мышках **Oklick**.

Рассказывая о них, можно было бы ограничиться общими фразами о том, какие хорошие мышки и клавиатуры у них есть, воспеть оду об уровне эргономики и так далее в том же духе, однако этим уже не удивишь искушенного пользователя. Понимая это, дизайнеры компании придумали простую философию — выпускать мышки и клавиатуры под размер руки.

Эта идея лежала на поверхности: бывало, что находишь мышку или клавиатуру, которая приковывает взгляд, однако на деле она оказывается великовата или, наоборот, маловата для руки...

Во всей линейке продуктов Oklick можно выбирать модель индивидуально под себя. Что, согласитесь, удобно и практично. Определить оптимальную модель просто — в названии каждой мышки или клавиатуры есть определенная буква, которая означает размер: **S** (**маленький**), **M** (**средний**) или **L** (**большой**).

В продаже уже представлено более семи моделей клавиатур, большое количество мышек, включая беспроводную с индикатором заряда батарей, и два беспроводных набора «клавиатура + мышь». Еще одной особенностью продуктов Oklick стала богатая цветовая гамма — есть возможность выбрать свой любимый цвет, который впишется в интерьер.

Из клавиатур нашей редакции особо приглянулись модель **330 M** с грамотно расставленными дополнительными клавишами и внешним **USB**-портом (любопытная фишка) и большая клавиатура **780 L** с множеством мультимедийных кнопок и колесом прокрутки, без USB-порта и здесь не обошлось. Из всей линейки мышек наш взгляд приковали небольшая беспроводная мышка **853 S** с разрешением сенсора **800** dpi и солидная **725 L** с крупной основой, дополнительными кнопками и широким колесом прокрутки. Особый же интерес представляет собой беспроводной набор **880 L** — симбиоз наиболее продвинутых моделей клавиатуры (780 L) и мышки (725 L) от Oklick, только в беспроводном варианте.

Ознакомиться более подробно с продукцией Oklick и узнать, где ее купить, можно на сайте ***www.oklick.ru***.

Выбирайте клавиатуры и мышки по размеру — практично и удобно.

USN COMPUTERS

USN GRAND
на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией HT

Откройте для себя мир цифровых увлечений

Записывайте, храните, просматривайте фотографии и слушайте музыкальные материалы с компьютером USN GRAND на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT. И используйте цифровой мультимедиа адаптер для подключения к телевизору или стереосистеме в любой комнате Вашего дома. Это новый мир возможностей.

Запись, хранение

Работа с музыкой и видео

Работа с фотографиями

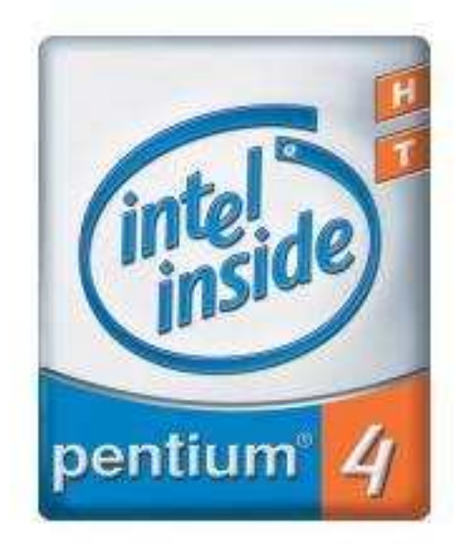
www.usn.ru

Московские магазины

м. "Варшавская":	(095) 755-9525
м. "Багратионовская":	(095) 101-2909
м. "Шаболовская":	(095) 775-8202
ВКЦ "Савеловский":	(095) 784-7250
КЦ "Будёновский":	(095) 788-1512

Авторизованные сервисные центры

г. Инта	+7-(82145)-32202
г. Калуга	+7-(0842)-564765
г. Курск	+7-(0712)-514763,229881
г. Нижний Тагил	+7-(3435)-418799
г. Орел	+7-(08622)-93686
г. Пермь	+7-(3422)-411328,401966
г. Петрозаводск	+7-(8142)-767279
г. Рязань	+7-(0912)-206202
г. Якутск	+7-(4112)-432827,439715
г. Ясный	+7-(35368)-24000



Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Fuji FinePix F455 Zoom

В жизни каждого человека возникают моменты, когда он готов отдать все, лишь бы под рукой оказался фотоаппарат — будь то забавная ситуация на дне рождения, красивый пейзаж на природе или, скажем, летающая тарелка, неторопливо пролетающая за вашим окном. Но мало кто готов повсюду таскать с собой фотокамеру внушительных размеров, поэтому увековечить многие интересные моменты не удается. Производители понимают, что эту проблему можно решить, и выпускают модели, которые могут поместиться в кармане рубашки. Эти старания порой выливаются в интересные модели, которые по функциональности ничуть не уступают своим массивным коллегам. Одной из таких камер является **Fuji FinePix F455 Zoom**. Совсем недавно российские пользователи получили возможность оценить все прелести этого фотоаппарата.

Специалисты **Fuji** потрудились на славу — на небольшом корпусе фотоаппарата разместили большой экран и грамотно расположили кнопки управления. Дизайн цифровика радует своей элегантностью и простотой.

Новинка поддерживает технологию **PictBridge**, которая позволяет напрямую распечатывать фотографии. Кроме того, в F455 реализована новая система управления питанием, которая позволяет продлить время работы устройства.

Камера умеет снимать видео с разрешением **320x240** (**1** минута) и **160x120** (**3** минуты). Отснятый материал можно просмотреть на ЖК-экране размером **2** дюйма. Качество картинки оставляет приятное впечатление. Помимо всего прочего, хотелось бы отметить хорошую оптику с **3,4**-кратным увеличением.

В комплект поставки входят: сам фотоаппарат, карточка xD-Picture Card 16 Мбайт, аккумулятор, адаптер, ремешок, USB-шнур, аудио/видеокабель, руководство пользователя, а также док-станция.

Технические характеристики
Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 5,2 млн. активных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 38-130 мм (в эквиваленте для 35-мм пленочных камер)
Светосила: F2,8 / F7,4
Экран: 2-дюймовый ЖК-дисплей
Зум: 3,4x оптический, 4,1x цифровой
Диапазон выдержек: 2-1/2000 с
Максимальное разрешение фото: 2592x1944
Запись видеоклипов: 320x240 и 160x120 (10 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Флэш-карты: xD-Picture Card
Источник питания: аккумулятор
Интерфейс: USB
Таймер: 10 с
Размеры: 93x56x22 мм
Вес: 150 г (без аккумулятора)

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	компактные размеры и качественная оптика
Сколько?	*$419*
Где?	*www.arescomputers.ru*

BBK 9907S

Компания **BBK** приступила к поставкам нового DVD-плеера. Встречайте — BBK **9907S**, универсальный проигрыватель со встроенным жестким диском. Внешне новинка отличается от собратьев элегантной зеркальной вставкой на передней панели. Кнопки управления расположены на лицевой части, а разъемы вынесены на заднюю панель. Экранное меню плеера, к счастью, русифицировано, плеер поддерживает все основных типы оптических носителей, есть встроенный ТВ-тюнер и винт емкостью **40** Гбайт.

Благодаря тюнеру и встроенному жесткому диску, можно записывать телепередачи. Удобно? Еще бы! Ведь интересные фильмы, финальные футбольные матчи идут по телевидению обычно в самое неподходящее время... Счастливый обладатель 9907S может поставить плеер на запись на любое время и пойти спокойно спать. Если во время записи место на винте закончится, плеер остановит запись либо, при соответствующих настройках, продолжит запись поверх самой старой. Качество записи оказалось на высоком уровне. Есть, к тому же, и функция **PIP** (**Picture-In-Picture**).

BBK 9907S оказался всеядным — новинка дружит практически со всеми популярными форматами файлов, кроме **WMA** и **ASF**. При помощи 9907S можно просматривать картинки с расширением **JPG/JPEG**.

Технические характеристики
Емкость винчестера: 40 Гбайт
Поддерживаемые типы дисков: DVD, Super VCD, Kodak Picture CD, VCD, CD, MP3, JPEG
Потребляемая мощность: 27 Вт
Отношение Сигнал/Шум: порядка 85 дБ
Размеры: 430x290x48 мм
Вес: 3,5 кг

Что?	DVD-плеер с винчестером
Почему?	удобное меню, хороший ТВ-тюнер и вместительный винчестер
Сколько?	*$243*
Где?	*www.ultra-online.ru*

HP iPAQ h6340

Hewlett-Packard iPAQ h6340 стал первым карманным компьютером компании с функцией мобильного телефона. Так что если вы подумываете о покупке коммуникатора, но пока не определились с моделью — присмотритесь к новинке от **HP**.

Главной изюминкой **h6340** стало обилие беспроводных интерфейсов. Производитель не стал скупиться и оборудовал свое творение **GSM**-модулем, **ИК**-портом, а также **Wi-Fi** и **Bluetooth**. Все они могут работать одновременно. Встроенный модуль мобильной связи позволит **h6340** в любой момент подключиться к Сети, а Wi-Fi в точках доступа еще и освободит пользователя от необходимости платить деньги за интернет. Корпус **h6340** выполнен из пластика, по бокам находятся прорезиненные вставки. Дисплей у новинки такой, как и у большинства современных КПК среднего класса: диагональ экрана **3,5** дюйма, разрешение **320x240**, отображает до **65536** оттенков цвета. Внешне **h6340** отличается от других КПК лишь наличием антенны.

Для тех, кто помногу пользуется КПК, советуем сразу заменить стандартный **1800**-мАч аккумулятор на батарею емкостью **3600** мАч.

Технические характеристики
Процессор: Texas Instruments OMAP 1510
Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 3,5 дюйма (разрешение 320x240)
Встроенная память: 128 Мбайт (64 Мбайт ОЗУ + 64 Мбайт ПЗУ)
Флэш-карты: SD/MMC
Интерфейсы: IrDA, Wi-Fi (802.11b), Bluetooth
Операционная система: Windows Mobile 2003 Phone Edition
Источник питания: сменный ионно-литиевый аккумулятор (1800 мАч)
Размеры: 119x75x19 мм
Вес: 190 г

Что?	GSM-коммуникатор
Почему?	потрясающие коммуникационные возможности
Сколько?	*$705*
Где?	*pro.sunrise.ru*

Archos Gmini XS200

Количество пользователей **MP3**-плееров на основе жестких дисков увеличивается в геометрической прогрессии, и это в общем-то вполне объяснимо — цена таких девайсов падает быстро, а размеры уменьшаются с каждой новой моделью. Возникает резонный вопрос: если можно купить плеер с **20** Гбайт памяти за **$300**, то зачем выкладывать ту же сумму за решение на основе флэш-памяти с объемом **512** Мбайт? И вот недавно появился очередной **HDD**-плеер компании **Archos** — **Gmini XS200**. Новинка скорее всего заставит пересмотреть взгляды многих поклонников флэш-решений, ведь она получилась маленькой, легкой и, что самое главное, недорогой.

В алюминиевый корпус Gmini XS200 упакован винчестер емкостью **20** Гбайт. Экран у новинки, к сожалению, монохромный, зато большой и информативный. Навигация по меню осуществляется при помощи джойстика. Доступно несколько языков меню, но русского на данный момент нет. Тем не менее плеер понимает русские названия папок и файлов, поддерживает и русские тэги. Единственным существенным минусом плеера является отсутствие **FM**-приемника...

В коробочке с Gmini XS200 лежат: USB-кабель, адаптер питания, наушники с регулировкой громкости звука на шнуре и руководство пользователя. Комплект не богатый, но все самое необходимое в нем есть.

Технические характеристики
Емкость винчестера: 20 Гбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA и WAV
Экран: 2-дюймовый ЖК-экран с зеленой подсветкой (128x128)
Время работы без подзарядки: до 10 часов
Интерфейс: USB 2.0
Поддержка русских ID3-тэгов: есть
Размеры: 76x59x19 мм
Вес: 120 г

Что?	HDD/MP3-плеер
Почему?	вместительный винчестер и невысокая цена
Сколько?	*$285*
Где?	*www.digitalshop.ru*

HP iPaq hx2750

Последний месяц СМИ трубят о начале продаж наладонника **LOOX 720** от тандема **Fujitsu-Siemens**. Событие на самом деле значимое — на прилавках компьютерных магазинов появился по-настоящему интересный карманный компьютер высшей ценовой категории. Пройти мимо этой «игрушки» невозможно.

Выглядит LOOX 720 просто потрясающе! При этом новинка обладает небольшими размерами и лежит в руке как влитая. За компактность, как известно, всегда приходится платить, поэтому экран у LOOX 720 немного меньше, чем у конкурирующих моделей. Правда, разница незначительна, ее можно заметить, только когда два КПК лежат рядом. Разрешение экрана **640x480** пикселей.

Встроенная фотокамера вполне стандартна — **1,3**-мегапиксельная матрица вкупе с простой оптикой. Наладонник LOOX 720, так же как и HP iPAQ h6340, может похвастаться беспроводными интерфейсами **Bluetooth** и **Wi-Fi**. Из прочих особенностей новинки стоит выделить функцию диктофона, качественный аудиовыход и возможность использовать КПК в качестве **USB**-хоста для подключения различных устройств.

В комплект поставки LOOX 720 входят аккумулятор, два стилуса, чехол, док-станция, зарядное устройство, USB-шнур, руководство пользователя и диск.

Технические характеристики
Процессор: Intel XScale с рабочей частотой 520 МГц
Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 3,6 дюйма (640x480, 65536 оттенков)
Встроенная память: 192 Мбайт (128 Мбайт ОЗУ + 64 Мбайт ПЗУ)
Карты расширения: CF и SDio
Интерфейсы: Bluetooth, Wi-Fi, IrDA, USB
Операционная система: Windows Mobile 2003 Second Edition
Фотокамера: 1,3 млн. активных пикселей
Максимальное время работы без подзарядки: 12 часов
Источник питания: встроенный аккумулятор емкостью 1640 мАч
Размеры: 122x72x15 мм
Вес: 170 г

Что?	карманный компьютер
Почему?	компактные габариты, стильный дизайн, мощный процессор, хороший диктофон
Сколько?	*$610*
Где?	*www.oldi.ru*

SonyEricsson P910i

Рынок смартфонов сегодня довольно плотно заселен. Тем не менее ведущие производители представляют новые модели с завидным постоянством — одни новинки находят себе место под солнцем, другие уходят в тень, так и не получив признания. Новый смартфон **SonyEricsson P910i** займет место в ряду лучших моделей на рынке. По крайней мере, его характеристики обязывают к этому. Этот девайс представляет собой сотовый телефон с большим сенсорным дисплеем (262,1 тысяч оттенков), встроенным **Bluetooth**-адаптером, памятью объемом 64 Мбайт и полноценной мини-клавиатурой. Встроенная фотокамера позволяет делать снимки с разрешением до **640x480**. Для хранения информации используются карточки памяти **Memory Stick Duo**, которые можно менять, не выключая телефон. Естественно, поддерживается протокол пакетной передачи данных **GPRS Class 10** — мобильный интернет доступен в любое время. Особо стоит отметить продвинутую ОС Symbian 7.0 и множество различных программ, которые уже предустановлены. Более того, в интернете вы найдете много дополнительного софта для этого мобильного телефона.

ИГРОМАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

Технические характеристики
Стандарт: GSM 900/1800/1900
Дисплей: 208x320 точек (при открытом флипе), 208x208 (при закрытом флипе)
Полифония: 24 голоса
Фотокамера: 0,3-мегапиксельная (фото — 640x480, видео — 176x144)
Встроенная память: 64 Мбайт
Флэш-карты: Memory Stick Duo
Интерфейсы: Bluetooth, ИК-порт (IrDA)
Источник питания: ионно-литиевая батарея емкостью 1000 мАч
ОС: Symbian 7.0
Размеры: 115x58x26 мм
Вес: 155 г

А вот стоит P910i дорого — **$903**. Однако множество функций и возможностей окупают этот недостаток, к тому же есть и более простая модель **P900** за **$680** — в ней нет клавиатуры, экран чуть проще (65 тысяч цветов) и встроенной памяти меньше (последний недостаток легко исправить, установив карту памяти).

Что?	смартфон
Почему?	хорошая функциональность и стильный вид
Сколько?	*$903*
Где?	*www.telephone.ru*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

С наступившей весной! Наконец-то можно спокойно выйти на улицу и наслаждаться весенним воздухом и солнцем. Однако не стоит забывать про компьютер, тем более что постоянно выходят новые игры, аппетит которых вовсе не уменьшается. Так что, как и прежде, в этой рубрике мы представляем вам самые разные конфигурации компьютеров на любой вкус и потребности.

Ну а теперь перейдем к обзору конфигураций компьютеров, которые мы подготовили для вас (цены составлены из прайс-листов ***www.ultra-comp.ru*** и ***www.oldi.ru***).

Дешево и сердито (категория «Меньше $500»). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. В игры поколения **Doom 3** и **Half-Life 2** в высоком разрешении особо не побегаешь, однако эти рабочие лошадки справятся с большинством современных игр.

На этот раз для **AMD** мы выставили материнскую плату **MSI K7N2 Delta2-LSR** (**nForce2 Ultra 400**), для **Intel** припасли **ASRock P4V88** на базе новейшего чипсета от **VIA — PT880**. Обе модели системных плат могут похвастаться поддержкой **RAID** и **LAN**. Окончательно из наших списков были вычеркнуты жесткие диски с **IDE**-интерфейсом — мы бесповоротно перешли на **Serial ATA**. Как и в прошлый раз, оставили в конфигурации добротную видеокарту на основе **Radeon 9550**, но, как и прежде, рекомендуем потратиться на **Radeon 9600 Pro** — обойдется вам это в **$55**. Кстати, не забудьте прикупить к компьютеру геймпад и руль+педали, с ними играть будет в 100 раз увлекательней!

Смерть тормозам (категория «Меньше $1000»). Игровые системы этой категории представляют собой довольно мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игрушки и не задумываться о тормозах.

Здесь у нас изменений не так много: в паре с **Sempron 2600+** работает системная плата **Giga-Byte GA-7N400 PRO2**, а вот для Intel взяли процессор **Celeron D 330** с частотой **2667** МГц. Материнка осталась той же — **Foxconn**

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-55 (Socket 939, 2,6 ГГц, FSB 1000 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	882,00
Материнская плата: ASUS A8V Deluxe WiFi (Socket 939, K8T800Pro, DDR400, FSB 800 МГц, AGP 8x, UltraATA 133, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	137,60
RAM: Kingston DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	153,80
HDD: Western Digital Raptor 740GD 2x74 Гбайт (10000 об/мин, 8 Мбайт)	371,80
Видеоплата: Sapphire X850 XT 256 Мбайт (AGP, Radeon X850 XT, VIVO, 2xDVI, OEM)	557,50
Оптический привод: NEC ND-3500A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	77,70
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 4 Pro (PCI, Retail)	225,90
Корпус: Thermaltake Tsunami Dream MidiTower (2 вентилятора, USB, FireWire, Audio, 400 Вт, ATX)	169,40
Колонки: Microlab A6652 (5x24 Вт сателлиты, 50 Вт сабвуфер)	143,50
Мышь: Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse (USB + PS/2)	87,70
Клавиатура: Cherry G86-21050 CyMotion Master Xpress (USB+PS/2)	65,70
Монитор: Samsung 710T (17 дюймов, TSO, 1280x1024)	456,80
Итого:	**$3335,90**
Замена 1: Sony SDM-HX93S (19 дюймов, 1280x1024)	253,90
Замена 2: Creative Gigaworks THX S750 (7x70 Вт сателлиты, 210 Вт сабвуфер, пульт ДУ, Retail)	224,00
Опция 1: Leadtek WinFast PVR2000 (TV Secam, FM, пульт ДУ, Retail)	100,90
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	45,60
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	58,30
Опция 4: руль+педали Thrustmaster F1 FFB (USB)	192,60
Со всеми наворотами:	**$4211,20**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $500 — ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2300+ (Socket A, 1,583 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт, BOX)	57,50
Материнская плата: MSI K7N2 Delta2-LSR (Socket A, nForce2 Ultra 400, DDR400, FSB 400 МГц, AGP 8x, SATA RAID, UltraATA 133, Sound, USB, LAN, ATX, OEM)	66,70
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: NCP DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	34,00
HDD: Hitachi HDS722580VLSA80 80 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	63,30
Видеоплата: Gigabyte GVR955128D 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, 128 бит, TV-Out, DVI, OEM)	64,60
Оптический привод: DVD-ROM Toshiba-Samsung TS-H352 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	22,60
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Microtech Proxima Beetle Blue MidiTower (USB, FireWire, Audio, 300 Вт, ATX)	30,80
Колонки: Codegen S2-001-8 (2x9 Вт)	12,00
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical (оптическая, PS/ 2)	7,70
Клавиатура: Dialog Standart KS-102SP (PS/2)	5,00
Монитор: PROVIEW DX-777 (17 дюймов, 1280x1024)	123,00
Итого:	**$497,00**
Замена 1: AMD Sempron 2800+ (Socket A, 2,0 ГГц, FSB 333 МГц, 256 кбайт, BOX)	58,00
Замена 2: Edifier E3100 (2x8 Вт колонки + 12 Вт сабвуфер)	33,20
Замена 3: PowerColor R96-HD3 EZ 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, TV-Out, DVI, OEM)	55,10
Опция 1: USR Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Опция 3: руль+педали Thrustmaster Enzo Universal (PC/PS2)	59,40
Со всеми наворотами:	**$742,30**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $500 — ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 315 (Socket 478, 2267 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	74,60
Материнская плата: ASRock P4V88 (Socket 478, VIA PT880, DDR400, FSB 800 МГц, AGP 8x, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	51,50
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: NCP DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	34,00
HDD: Hitachi HDS722580VLSA80 80 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	63,30
Видеоплата: Gigabyte GVR955128D 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, 128 бит, TV-Out, DVI, OEM)	64,60
Оптический привод: DVD-ROM Toshiba-Samsung TS-H352 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	22,60
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Microtech Proxima Beetle Blue MidiTower (USB, FireWire, Audio, 300 Вт, ATX)	30,80
Колонки: S2-001-8 (2x9 Вт)	12,00
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical (оптическая, PS/ 2)	7,70
Клавиатура: Dialog Standart KS-102SP (PS/2)	5,00
Монитор: PROVIEW DX-777 (17 дюймов, 1280x1024)	123,00
Итого:	**$498,90**
Замена 1: Intel Celeron D 335 (Socket 478, 2800 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	47,80
Замена 2: Edifier E3100 (2x8 Вт колонки + 12 Вт сабвуфер)	33,20
Замена 3: PowerColor R96-HD3 EZ 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, TV-Out, DVI, OEM)	55,10
Опция 1: USR Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Опция 3: руль+педали Thrustmaster Enzo Universal (PC/PS2)	59,40
Со всеми наворотами:	**$734,00**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2600+ (Socket A, 1,833 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт, BOX)	91,90
Материнская плата: Giga-Byte GA-7N400 PRO2 (Socket A, nForce2 Ultra 400, DDR, AGP 8x, Sound, SATA RAID, USB, GbLAN, ATX, OEM)	86,10
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: NCP DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	68,00
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,70
Видеоплата: HIS Excalibur Radeon 9600 XT 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 XT, TV-Out, DVI, Platinum Retail)	167,40
Оптический привод: NEC ND-3500A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	77,70
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: ASUS TA-21A Black MidiTower (USB, FireWire, Audio, Airduct, Fan, 350 Вт, ATX)	64,90
Колонки: Microlab A6351 (2x12 Вт сателлиты, 16 Вт сабвуфер)	62,60
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	45,40
Клавиатура: Logitech Deluxe Cricket (PS/2, OEM)	14,70
Монитор: LG Flatron F720P (17 дюймов, 1280x1024)	190,10
Итого:	**$964,30**
Замена 1: AMD Sempron 3100+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 400 МГц, 256 Кбайт, BOX)	43,10
Замена 2: Abit KV8 Pro-3rd Eye (Socket 754, VIA K8T800Pro, DDR400, FSB 1000 МГц, AGP 8x, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	21,00
Замена 3: Leadtek A6600GT-TDH128 128 Мбайт (AGP, GeForce 6600 GT, TV-out, DVI, OEM)	58,40
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,70
Опция 2: геймпад Thrustmaster 360 Modena UPAD (USB)	38,50
Опция 3: руль+педали Thrustmaster Enzo Ferrari FFB (USB)	102,60
Со всеми наворотами:	**$1313,60**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 330 (Socket 478, 2667 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	96,60
Материнская плата: Foxconn 865A01-PE-6EKRS (Socket 478, i865PE, DDR400+, FSB 800 МГц, AGP 8x, SATA RAID, UltraATA 100, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX, Retail)	81,40
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: NCP DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	68,00
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,70
Видеоплата: HIS Excalibur Radeon 9600 XT 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 XT, TV-Out, DVI, Platinum Retail)	167,40
Оптический привод: NEC ND-3500A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	77,70
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: ASUS TA-21A Black MidiTower (USB, FireWire, Audio, Airduct, Fan, 350 Вт, ATX)	64,90
Колонки: Microlab A6351 (2x12 Вт сателлиты, 16 Вт сабвуфер)	62,60
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	45,40
Клавиатура: Logitech Deluxe Cricket (PS/2, OEM)	14,70
Монитор: LG Flatron F720P (17 дюймов, 1280x1024)	190,10
Итого:	**$964,30**
Замена 1: Intel Celeron D 335J (Socket 775, 2,8 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	33,60
Замена 2: Albatron PX915P PRO (Socket 775, i915P, DDR400+, FSB 800 МГц, PCI-E, Sound, SATA RAID, USB, GbLAN, ATX, Retail)	32,40
Замена 3: MSI NX6600GT-TD128E 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, TV-out, DVI, Retail)	55,20
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,70
Опция 2: геймпад Thrustmaster 360 Modena UPAD (USB)	38,50
Опция 3: руль+педали Thrustmaster Enzo Ferrari FFB (USB)	102,60
Со всеми наворотами:	**$1312,30**

865A01-PE-6EKRS (i865PE). Для обеих платформ мы подобрали элегантный системный корпус **ASUS TA-21A** с мощным блоком питания на **350** Вт.

Как ни в одной другой категории, в этой стоит присмотреться к заменам и опциям, которые мы предлагаем для обеих платформ. AMD: в качестве альтернативы можно взять системную плату под **Socket 754** и **Sempron 3100+**. Преимуществом такого выбора станет возможность в будущем поставить полноценный процессор **Athlon 64**! Также радует появление **GeForce 6600 GT** под **AGP**-порт — мощности такой видеокарты хватит на долгое время. Intel: опционально предлагаем переход на **Socket 775** и **PCI Express**, а вместе с этим **Celeron D 335J** с функцией **xD-bit** (аппаратная защита от переполнения буфера, прим. — AMD раньше уже внедрила подобную технологию в Athlon 64).

Займи, но купи (категория «Больше $1000»). Здесь у нас подобраны конфигурации компьютеров, которые можно без преувеличения назвать мощными! Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта, и хороший многоканальный звук.

Поклонников AMD и здесь есть чем удивить — мы изначально построили систему на перспективном разъеме **Socket 939**. Основой выступила системная плата **Gigabyte GA-K8NS Ultra-939** (**nForce3 Ultra**) и **Athlon 64 3000+**. За графику у нас отвечает **Leadtek A6600GT-TDH128** на базе GeForce 6600 GT, а если вы захотите и вовсе заоблачной производительности, то ставьте себе **GeForce 6800 GT** — мало не покажется. Для Intel мы установили мощный процессор **Pentium 4 530J** (3,0 ГГц) с все той же функцией xD-bit, в остальном изменений не так много.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Эти компьютеры можно назвать очень просто и емко с большой буквы — Мечта геймера!

И снова «мечтой геймера» стала система на базе процессора **Athlon 64 FX-55** и платы **ASUS A8V Deluxe WiFi**. В качестве дисковой подсистемы мы выставили два **Raptor 740GD**, объединенных в RAID-массив. Алмазом, венчающим всю эту мощь, стала новейшая видеокарта от **Sapphire** на базе **Radeon X850 XT**! Да, еще стоит обратить внимание на звуковую карту, в нашем случае ею стала **Creative AUDIGY 4 Pro**, которая недавно появилась в продаже. Ну а для 100-процентного удовольствия добавьте еще джойстик, геймпад и руль+педали из опций и получите свою мечту.

Спонсор рубрики «Разумный компьютер» — «РиК» (www.r-and-k.com).

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ $1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 512 Кбайт, BOX)	178,50
Материнская плата: Gigabyte GA-K8NS Ultra-939 (Socket 939, nForce3 Ultra, DDR400+, FSB 2000 МГц, AGP 8x, UltraATA 133, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, LAN, ATX)	129,20
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: Kingston DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	153,80
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,70
Видеоплата: Leadtek A6600GT-TDH128 128 Мбайт (AGP, GeForce 6600 GT, TV-out, DVI, OEM)	225,80
Оптический привод: NEC ND-3500A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	77,70
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: ASUS TA-212 MidiTower (USB, Audio, FireWire, FAN, 350 Вт, ATX)	67,10
Колонки: Edifier R501 (4x6 Вт колонки + 1x8 Вт центральная + 30 Вт сабвуфер, Retail)	102,90
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	45,40
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	28,60
Монитор: BenQ FP557s (15 дюймов, 1024x768)	236,30
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, OEM)	74,90
Итого:	**$1415,70**
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, 512 кбайт, BOX)	108,20
Замена 2: Gainward PowerPack! Ultra/2400 256 Мбайт (AGP, GeForce 6800 GT, 2xDVI, TV-Out, Retail)	199,50
Замена 3: Samsung 710T (17 дюймов, TSQ, 1280x1024)	220,50
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,70
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	45,60
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Extreme 3D Pro (USB)	40,60
Опция 4: руль+педали Logitech MOMO Racing FFB (USB)	130,00
Со всеми наворотами:	**$2245,80**

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ $1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 530J (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	196,40
Материнская плата: Foxconn 915A03-P-8EKRS (Socket 775, i915P, DDR400+, FSB 800 МГц, PCI-E, Sound, SATA RAID, USB 2.0, FireWire, GbLAN, ATX)	113,40
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: Kingston DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	153,80
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,70
Видеоплата: Leadtek PX6600GT-TDH128 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, VIVO, DVI, OEM)	209,00
Оптический привод: NEC ND-3500A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	77,70
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: ASUS TA-212 MidiTower (USB, Audio, FireWire, FAN, 350 Вт, ATX)	67,10
Колонки: Edifier R501 (4x6 Вт колонки + 1x8 Вт центральная + 30 Вт сабвуфер, Retail)	102,90
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	45,40
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	28,60
Монитор: BenQ FP557s (15 дюймов, 1024x768)	236,30
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, OEM)	74,90
Итого:	**$1401,00**
Замена 1: Intel Pentium 4 550 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	98,70
Замена 2: Leadtek PX6800 TDH 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800, TV-out, DVI, Retail)	196,60
Замена 3: Samsung 710T (17 дюймов, TSQ, 1280x1024)	220,50
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,70
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	45,60
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Extreme 3D Pro (USB)	40,60
Опция 4: руль+педали Logitech MOMO Racing FFB (USB)	130,00
Со всеми наворотами:	**$2218,70**

Компьютер в сборке

Игровая станция StartMaster Magnum Exe II от компании «СтартМастер»

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Компания **«СтартМастер»** уже довольно давно существует и далеко не безуспешно, выпуская самые различные компьютеры — от офисных печатных машинок до мощнейших игровых станций для геймеров и энтузиастов. Последние нас как раз и интересуют.

В нашей тестовой лаборатории оказалась игровая система **StartMaster Magnum Exe II**, конфигурация которой заинтересует любого пользователя, который любит игры.

Экстерьер

В компьютерах серии Magnum обычно используется системный блок **Foxconn TLA-397** — конкретная модель не стала исключением. Раскраска корпуса вполне стандартная (черно-серебристая) и подойдет практически к любому интерьеру.

Передняя панель также стандартная: два USB-порта, аудиовыход и микрофонный вход, однако обратим внимание на наличие карт-ридера 9-в-1. Последнее особенно пригодится тем, кто любит заниматься фотографией и просто часто использует самые различные флэшки.

Интерьер

По всем техническим характеристикам Magnum Exe является представителем компьютеров класса Middle-End нового поколения. В нем установлена системная плата **ASUS P5GD1** на основе нового набора логики **i915P**. Этот выбор можно назвать оптимальным, ведь не зря именно эта модель была удостоена награды **«Выбор редакции»** в прошлом году. В P5GD1 есть все ключевые, современные технологии — **HDA**-кодек, четыре **SATA**-порта и целых три **IDE**-канала, поддержка **RAID**-массива для обоих стандартов, ну и, конечно, не обошлось без новомодных разъемов **PCI Express** для периферийных устройств и видеокарт.

Под стать системной плате процессор — **Intel Pentium 4 540** (**3,2** ГГц). Не обделили систему и оперативной памятью, установили **1** гигабайт (две планки по **512** Мбайт). Любой геймер оценит по достоинству видеокарту **Gigabyte GV-NX66T128D** на основе мощного графического чипа **GeForce 6600 GT**. Видюха оснащена одним цифровым выходом и одним аналоговым, а также видеовыходом. Приятным сюрпризом стал **TV/FM**-тюнер **Beholder Behold TV 403 FM**, установленный в систему. Этот бонус превращает ваш игровой компьютер в мультимедиа-станцию, которая теперь может практически все. Объем жесткого диска **Seagate Barracuda 7200.7** составляет **160** Гбайт — этого более чем достаточно для мультимедийных задач. Но даже если вам не хватит места, всегда можно воспользоваться **DVD**-райтером **NEC ND-3500AB**, который к тому же может записывать новые двухслойные болванки!

Корпус	Foxconn TLA-397 300 Вт
Материнская плата	ASUS P5GD1 (Socket 775, i915P)
Процессор	Intel Pentium 4 540 (3,2 ГГц, 800 МГц, 1024 Кбайт)
Кулер	Стандартный
Память	M.tec DDR SDRAM PC3200 2x512 (400 МГц)
Видеокарта	Gigabyte GV-NX66T128D 128 Мбайт (GeForce 6600 GT, PCIE x16)
FDD	3,5-дюймовый, черный
HDD	Seagate Barracuda 7200.7 160 Гбайт (SATA, 7200 об/мин)
Оптический привод	NEC ND-3500AB (IDE)
Звук	Интегрированный (7.1)
TV/FM-тюнер	Beholder Behold TV 403 FM (PCI)
Дополнительно	Карт-ридер S5-NX-B (9-в-1), Doom 3, Антивирус Касперского, InterVideo WinDVD Creator
Цена ($)	958

Тесты

Для тестов мы использовали пакеты **PCMark 04** и **3DMark 05 1.10** от **FutureMark**, а также самые хитовые и графически продвинутые игры **Far Cry**, **Doom 3** и долгожданный **Half-Life 2**. Все игровые тесты мы проводили в разрешениях **800x600**, **1024x768** и **1280x1024** в легком режиме и тяжелом (включение анизотропной фильтрации — **AF** и полноэкранного сглаживания — **FSAA**), в случае с Far Cry был и третий режим — **HDR** 7-го уровня и анизотропная фильтрация **x8**.

Magnum Exe блестяще прошел все тесты, хотя в тяжелых режимах при высоком разрешении система явно сдавала позиции. В этом, собственно, нет ничего удивительного — у GeForce 6600 GT хороший потенциал, однако это вам не 6800 Ultra, которая стоит совсем других денег... Тут уж, если захотите большую производительность, придется платить больше. В любом случае мощности Gigabyte GV-NX66T128D хватит еще на долгое время!

Результаты тестирования

PCMark 04		
Overall		4751
CPU	Memory	HDD
4896	4914	4629
3DMark 05 версия 1.10		3236

Игровые тесты

Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
Far Cry 1.3 (демка Regulator)			
Max	59,01	56,67	48,43
Max + FSAA x4, AF x8	56,27	49,95	38,80
HDR x7, AF x8	43,23	31,78	20,77
Doom 3 1.1 (демка demo1)			
Ultra + AF x8	73,0	67,0	51,6
Ultra + FSAA x4	53,0	38,2	25,0
Half-Life 2 (демка HardwareOC d13c17)			
High + AF x8	60,0	58,2	51,7
High + FSAA x4, AF x8	57,1	49,6	30,2

Резюме

Игровая станция от «СтартМастер» порадовала нас своей мощью и сбалансированностью. Это универсальный компьютер с большим запасом производительности на будущее, и при этом он стоит не так много. StartMaster Magnum Exe II — оптимальный выбор для игр и развлечений. ■

*Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию **«СтартМастер» (www.startmaster.ru)**.*

СУДЬБА КОРОЛЕВСТВА – В ТВОИХ РУКАХ!

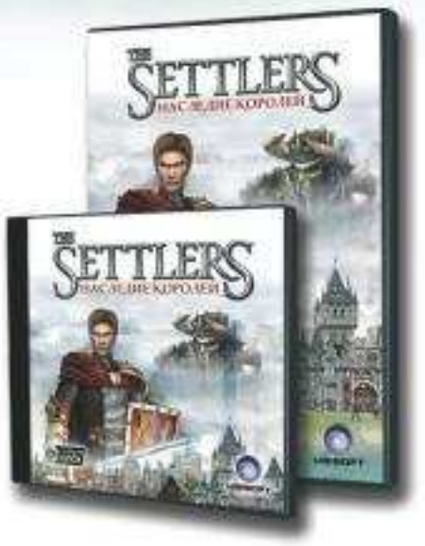
Более 5 миллионов копий продано во всем мире!

THE SETTLERS®
НАСЛЕДИЕ КОРОЛЕЙ™

Воздвигни и наполни жизнью огромный город – в твоем распоряжении более 70 различных строений

Повелевай шестью героями и различными родами войск, используя широчайшие возможности стратегического командования

Смена погодных условий влияет на игровые возможности – разумно пользуйся этим, чтобы получить преимущество над противником



www.thesettlers.com

www.nd.ru

© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, The Settlers Heritage of Kings, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Developed by Blue Byte Software. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран СНГ принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Автор рубрики: Дмитрий ГОРЯЧЕВ

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу ***hot-line@igromania.ru***

Здравствуйте, Дмитрий! Я часто создаю однотипные файлы (*.PHP) и уже устал менять расширения *.TXT на *.PHP! А можно добавить PHP-скрипт в меню «Создать»?

Сделать новый пункт в меню «**Создать**» просто. Сначала запустите «**Блокнот**» и создайте файл, который вы хотите открывать всякий раз, выбирая его в списке «Создать». Этот файл может быть любым, с произвольным именем и содержанием. В вашем случае он должен получить расширение **php**. Сохраните его в папке «**Windows/ShellNew**». Затем запустите **RegEdit**. Разверните в левой части окна ветвь «**HKEY_CLASSES_ROOT**». Выберите расширение, соответствующее тому типу файлов, который вы собираетесь создавать. Далее выберите внутри раздела этого расширения пункт «**ShellNew**». Щелкните правой кнопкой мышки в левой части окна. Выберите пункт меню «**Создать** ➡ **Строковой параметр**». Дайте новому элементу имя **FileName**, а в кавычках введите имя файла, который вы создали и поместили в папку «Windows/ShellNew». Закройте все приложения и перезапустите **Windows**. Теперь в меню «Создать» у вас появился новый пункт, позволяющий создавать PHP-скрипты.

Здравствуйте, уважаемый Дмитрий Горячев. Пишу я вот по какому поводу. У меня есть модем ZyXel Omni 56k PCI +. В принципе он работает нормально, но недавно с ним произошла проблема. Я купил микрофон и пытался позвонить через «Адресную книгу». Как только я начал звонить, у меня выскочил синий экран смерти с кодом ошибки: STOP: 0x0000007F (0x00000000, 0x00000000,0x00000000,0x00000000). Операционная система у меня Windows XP Home Edition SP1.

У этой ошибки может быть три источника: произошел сбой в работе ядра, прерыванию было отказано в доступе к ядру либо прерывание повлекло за собой двойную ошибку (**double fault**). Первое число в интервалах кода сообщения об ошибке — число прерывания.

В общем, глюк появляется, когда процессор допускает ошибку, с которой ядро не может справиться. Битая память, другие проблемы с оборудованием или проблемы с сервисами также могут привести к этой ошибке. Чаще всего она возникает из-за плохой оперативки, также из-за разгона процессора, но видно, что это не ваш случай (или нет, вы этого не уточняли).

Для начала попробуйте отменить в **BIOS** синхронную передачу данных (**sync negotiation**). Если это не помогло, то причина кроется в том, что системой превышается объем пространства, отведенного для драйвера ядра. Это пространство строго ограничено — для **Windows 2000** это всего лишь **12** кбайт. Например, у старой версии программы **Intel Application Accelerator** был очень толстый драйвер **Intelata.sys**, который практически не оставлял пространства для других драйверов ядра. Возможно, у вас стоит старая версия этой программы. В этом случае удалите ее. Также вероятно, что у вас переизбыток драйверов ядра в системе, и вам нужно временно отключать какое-то устройство для того, чтобы работали остальные. В этом случае нужно пробовать отключать устройства в различной последовательности, проверяя различные комбинации. Также не ограничено пространство для драйверов ядра при установке Windows 2000 или **XP** на диск с файловой системой **NTFS**. В этом случае Windows автоматически определяет нужный объем и динамически его выделяет. Возможно, это долго и муторно, но если есть время и желание, переформатируйте диск под NTFS и переустановите Windows. В этом случае ошибка должна исчезнуть.

Здравствуйте, Дмитрий Горячев! Я решил заняться разгоном памяти, полез в BIOS, но вскорости понял, что ничего в этом не понимаю. Поэтому вот к вам наверняка ламерские вопросы: «Что такое тайминги, которые выставляются в BIOS: CAS Latency Time (значения 2.0, 2.5 или 3.0) и RAS Precharge Delay (значения 2 или 3)». Также хочу спросить, какой прирост производительности я получу при их изменении?

CAS Latency Time — важнейшая характеристика чипа памяти, определяющая минимальное количество циклов тактового сигнала от момента запроса данных сигналом CAS (фактически — команда чтения) до их появления и устойчивого считывания с выводов модуля памяти. Чем этот параметр меньше, тем выше скорость работы.

RAS to CAS Delay — задержка между CAS и RAS. Этот параметр также влияет на производительность оперативной памяти. Он определяет значение задержки после выдачи сигнала RAS до появления сигнала CAS для синхронной памяти. Чем меньше это значение, тем быстрее доступ к памяти. Замечу, что изменять его следует очень осторожно. При уменьшении значения могут возникать неслабые глюки и полное зависание системы.

Я считаю, что данные параметры можно выставлять методом «от фонаря», это достаточно безопасно. Максимум, что может произойти, — зависание компьютера, или операционная система перестанет загружаться. Исправляется это установкой обычных значений таймингов, в случае если система не стартует, нужно будет обнулить настройки BIOS с помощью соответствующего джампера (смотрите мануал к системной плате). Максимальный прирост производительности от установки CAS Latency Time и RAS to CAS Delay может составить где-то 2-10% (все зависит от конкретного приложения).

Приветствую мастера железячных дел Дмитрия Горячева! Недавно мне нужно было быстренько отсоединить модем и дать попользоваться другу. В это время мой компьютер был включен, я подумал, можно ли его выдернуть во время работы компьютера. Сначала хотел дернуть, а потом испугался, не случится ли чего с компьютером. Вот теперь спрашиваю у вас, из каких портов устройства можно дергать во время работы, а из каких — нельзя.

Совершенно точно можно вставлять и вытаскивать **USB**- и **FireWire**-устройства, собственно «горячая» замена» — это одна из их основных особенностей. Единственное что — лучше нажать в контекстном меню устройства «**Извлечь**» и только после этого вытаскивать. В этом случае **Windows** не сможет начать работу с устройством в самый последний момент и повредить данные.

Нельзя вытаскивать **SCSI**- и **IDE**-устройства (кроме специально рассчитанных на «горячую замену»). Это приводит к возникновению ошибки в операционной системе, а если отключить привод во время операции чтения/записи, можно вообще его повредить. Что же касается **Serial ATA**, то здесь все зависит от конкретной модели жесткого диска и материнской платы, не все устройства поддерживают «горячую замену».

На всякий случай скажу то, что и так понятно. Естественно, видеокарты, звуковые платы, память и так далее ни в коем случае нельзя трогать при включенном компьютере. Это может привести к непоправимым последствиям.

Устройства, подключенные через COM-порт можно вынимать тогда, когда операционная система не производит с ними никаких действий. Насчет LPT не уверен, но я дергал, и ничего, все живет. Опять же не рекомендую вытаскивать провод принтера при печати.

PS/2, вроде, вынимать нельзя, но если устройство при загрузке определилось, то потом можно поменять. Клавиатура и мышь нормально переживают извлечение и вставку.

Привет, из города Таганрога! Пишет ваш преданный читатель Тарантул. У меня возникла проблема с ослом (Internet Explore, если кто не понял). Некоторое время назад практически перестало работать «Автозаполнение». Срабатывает оно очень редко и только через некоторое время. Как с этим разобраться?

Сначала я расскажу о том, что собственно такое «**Автозаполнение**». Эта возможность **Internet Explorer** предлагает возможные ссылки или папки для ввода, по мере того как пользователь вводит значение в строку адреса. Варианты ввода она берет из списка ранее посещенных ссылок. Ошибка «Автозаполнения» происходит из-за того, что у вас слишком много ссылок в папке «**Журнал**» (**History Cache**), куда собираются ранее посещенные места. Из-за этого Internet Explorer долго ищет подходящую ссылку под введенную строку.

Решить эту проблему можно несколькими способами. Первый — очистка «Журнала». Для этого нужно зайти в Internet Explorer, выбрать «Свойства обозревателя» ➡ «**Сервис**», нажать на кнопку «**Очистить**» в блоке «Журнал». Есть еще один веселый совет от **Microsoft**. Он состоит в том, чтобы пользоваться только «**Избранным**» и ничем больше, добавляя каждую ссылку, которую вы посетили.

Здравствуйте, Дмитрий. Я хочу узнать, как использовать такую фишку, как удаленное подключение к рабочему столу. Расскажите в подробностях о настройках для обеих сторон.

Расскажем обо всем по порядку. На рабочем компьютере или на другом компьютере, с которым предполагается удаленная работа, должна быть установлена система **Windows XP Professional**. Такой компьютер называется главным (**host**).

На удаленном компьютере должна быть установлена как минимум **Windows 95**. Этот компьютер называется клиентом, на нем должно быть установлено клиентское программное обеспечение для подключения удаленного компьютера.

Сама работа с удаленным рабочим столом происходит по интернету.

Для того чтобы управлять рабочим компьютером с другого компьютера, необходимо прежде всего включить на рабочем компьютере функцию удаленного рабочего стола. Чтобы включить эту функцию на компьютере, работающем под управлением Windows XP Pro, необходимо войти в систему в качестве администратора или члена группы «**Администраторы**».

Чтобы настроить рабочий компьютер для использования функции удаленного рабочего стола, на панели управления откройте пункт «**Система**». На вкладке «**Удаленное использование**» установите флажок «**Разрешить удаленный доступ к этому компьютеру**». Убедитесь, что у вас есть соответствующее разрешение на удаленное подключение к вашему компьютеру, и нажмите кнопку «**Ok**». Теперь компьютером можно управлять удаленно.

Клиентское ПО для подключения к удаленному рабочему столу позволяет осуществлять удаленное управление компьютером, работающим под управлением системы Windows XP Pro, с компьютера, работающего под управлением **Windows 9x**, **Me**, **NT**, **2000**, **XP**. Клиентское программное обеспечение находится на установочном диске Windows XP Home Edition и Pro. Установка клиента на компьютеры, работающие под управлением системы Windows XP, производится по умолчанию.

Для того чтобы установить клиентское программное обеспечение для подключения к рабочему столу, вставьте компакт-диск Windows XP в дисковод для компакт-дисков. Когда появится страница приветствия, выберите последовательно пункты «**Выполнение иных задач**» и «**Установить подключение к удаленному рабочему столу**». После запуска мастера установки следуйте указаниям на экране.

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Очень оригинальный способ восстановления жесткого диска прислал **DWARF**.

Решил написать вам интересный способ реанимации **HDD** (не уверен, что он всем HDD). Дело в том, что месяца **3** назад мой жесткий диск (**Fujitsu MPG3409AH-EF**) перестал откликаться и подавать признаки жизни. Я отнес его в ближайший мини-сервис, там мне сказали, что это нормально, винт свое отслужил и т.п. Но посоветовали завернуть его в пакетик (герметично, чтобы не было доступа воздуха) и сунуть в морозильник на сутки! Так я и сделал. Правда, вместо морозилки оставил бедолагу на балконе, все равно зима на дворе. И что же вы думаете? Сработало! Диск работает, я хожу довольный. Правда, не знаю, надолго ли...

После того как на компьютере, работающем под управлением системы Windows XP Pro, разрешено удаленное управление, а на клиентском компьютере установлено клиентское же ПО, можно начать сеанс работы с удаленным рабочим столом. Для этого нужно с помощью частной виртуальной сети или службы удаленного доступа подключить клиентский компьютер к сети организации или компьютеру-узлу.

Откройте окно «**Подключение к удаленному рабочему столу**», для этого нажмите «**Пуск**» ➡ «**Стандартные**» ➡ «**Связь**» ➡ «**Подключение к удаленному рабочему столу**». В поле «**Компьютер**» введите имя компьютера, который работает под управлением Windows XP Pro и на котором включена функция удаленного рабочего стола; вы должны иметь разрешение на работу с удаленным рабочим столом на этом компьютере. Нажмите кнопку «**Подключиться**». Появится диалоговое окно «**Вход в Windows**». В нем введите имя пользователя, пароль и имя домена (если необходимо), затем нажмите кнопку «Ok». Откроется окно удаленного рабочего стола с файлами и программами, размещенными на рабочем компьютере. При этом система на рабочем компьютере остается заблокированной. Никто не сможет работать на нем, не зная пароля; работа в удаленном режиме также останется незаметной.

Чтобы выйти из системы и завершить сеанс в окне «Подключение к удаленному рабочему столу», нажмите кнопку «Пуск» ➡ «**Завершение работы**».

У меня ОЧЕНЬ большая проблема. Я записал курсовую работу на дискетку, и так получилось, что не сохранил больше ни одной копии. Я прилично потаскал эту дискету и в один «прекрасный» момент обнаружил, что дискета не читается! Что теперь делать, ума не приложу, вся надежда на родную «Манию».

В контексте этого вопроса я хочу привести один пример спасения утопающих, когда **DOS** заменить просто нечем. Для разрешения этой проблемы нам понадобятся следующие вещи: чистый DOS (не сессия), чистая дискета и самое главное — программа для копирования защищенных дискет. Я рекомендую **TeleDisk** (официального сайта нет, но можно скачать здесь: ***ftp.picksys.com/freeware/teledisk.zip***, **800** кбайт).

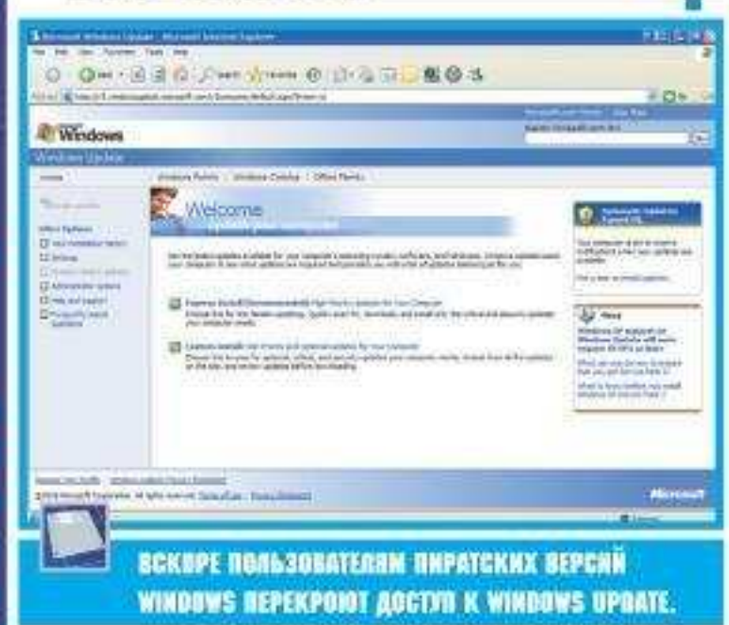
TeleDisk написан в начале **90**-х, когда программы были еще маленькими и помещались на дискетах. Проблема испорченных магнитных носителей стояла в то время остро. И вот добрые люди придумывали, как эти дискеты защищать от копирования — разными методами, вплоть до размагничивания или физической порчи одного кластера. Другие добрые люди, соответственно, придумывали, как эти дискеты копировать, невзирая ни на какие каверзы. TeleDisk копирует дискеты по секторам, работая напрямую с дисководом (**Windows** не дает такой свободы программам).

Итак, берем запорченную дискету, запускаем **teledisk.exe**, «**Copy Disk to File**», ставим чистую, «**Copy File to Disk**». Все, в большинстве случаев после этих нехитрых манипуляций можно открывать шампанское! ■

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

ФИГУ С МАСЛОМ



ВСКОРЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ ПИРАТСКИХ ВЕРСИЙ WINDOWS ПЕРЕКРОЮТ ДОСТУП К WINDOWS UPDATE.

После долгих сомнений **Microsoft** таки решилась запретить владельцам пиратских копий **Windows** скачивать обновления для операционной системы. Реализация этой затеи, нареченной **Genuine Advantage Program**, была начата еще в прошлом году, но лишь 7 февраля данный запрет распространился и на обладателей локализованных версий Windows. На данном этапе проверке подвергнутся только чешские, норвежские и китайские версии операционки — фейсконтроль локализаций на других языках начнется через полгода. Тем, кто не пожелает входить в программу **Genuine Advantage Program**, разрешат скачивать лишь критические апдейты, те же, кто присоединится к ней, получат скидки при покупке других продуктов Microsoft. Пользователям пиратских версий Windows в качестве «утешения» предоставят скидки при приобретении лицензионной версии операционной системы.

«ВСЕ, ЧТО НАЖИТО НЕПОСИЛЬНЫМ ТРУДОМ...»

Шутки шутками, но беспрестанные судебные иски неутомимой **Американской ассоциации звукозаписывающих компаний** (**RIAA**) и ее новой приятельницы **Американской ассоциации кинопроизводителей** (**MPAA**) против интернетчиков, уличенных в файлообмене, все-таки дают результат. По данным исследования компании **Parks Associates**, популярность пиринговых сетей в США заметно ниже, чем в близлежащей Канаде — 28 против 40%. Такая существенная разница объясняется тем, что канадцы не принимали никаких законодательств, направленных против файлообмена, да и громких судебных процессов у них по этому поводу не было.

Тем временем другие аналитики из фирмы **Informa** сообщают, что продажи музыки в 2004 году по-прежнему продолжали падать. Однако бить по этому поводу в набат они не считают нужным: по их мнению, в ближайшее время индустрию ожидает резкий подъем, и ключевую роль здесь сыграют интернет-магазины, торгующие музыкой, доля продаж которых к 2010 г. должна увеличиться аж до 8,8%.

МОЯ ТВОЯ ОБЪЯСНИТЬ

Компания **CES Systems** представила новый поисковик **Speegle** (***www.speegle.co.uk***). От обычных поисковиков он отличается тем, что

результаты поиска озвучиваются синтезированным голосом (на выбор — мужским или женским). Как говорят сами создатели Speegle, программа еще далека от идеала и потому часто делает ошибки. Мы, однако, ничего такого не заметили — у нас Speegle не ошибался. А вот голос пока звучит ненатурально, над ним стоило бы еще поработать.

NAPSTER НАЧИНАЕТ ПРОДАЖУ ФИЛЬМОВ

CINEMANOW.

Продажа музыки и игр через Сеть ныне в порядке вещей — следующие на очереди фильмы. Одним из первых на это решился знаменитый **Napster** (***www.napster.com***). В данный момент торговлей фильмами через интернет занимаются всего два онлайновых магазина — **CinemaNow** (***www.cinemanow.com***) и **Movielink** (***http://movies.channel.aol.com***), так что конкуренция в этой сфере не такая уж сильная. Недоброжелатели, однако, недвусмысленно крутят пальцем у виска: кому, дескать, нужен этот магазин, если есть пиринговые сети. Недоброжелатели забывают, что то же самое говорили и на заре появления музыкальных онлайн-лабазов, но тем не менее этот сервис пользуется все большей и большей популярностью (в **iTunes** распродали уже 250 млн. композиций).

JPEG, ПОТЕСНИСЬ!

Громогласные заявления то одной, то другой компании об изобретении ею какого-то революционного формата данных звучат с завидной регулярностью. На поверку же большая часть этих «новинок» ничего нового в себе не несет. Возможно, новый формат сжатия изображений **Stuffit** окажется в их числе.

Если верить разработчикам, графические файлы, запакованные в Stuffit, занимают на 28% меньше места, чем традиционный JPEG. Каким образом удалось добиться таких впечатляющих результатов, не сообщается. Если новый формат действительно окажется столь эффективным, то вполне вероятно, что в ближайшее время мы станем свидетелями небольшой революции — Stuffit вытеснит JPEG и займет его место.

EASTER EGGS

WINAMP 5.XX

Раздвигайте окно **Winamp** так, чтобы был виден горизонтальный эквалайзер. Далее заходите в папку, где у вас установлена программа, заходите в папку **Skins\WinampModern\player**. Перенесите куда-нибудь находящиеся там файлы **beat_left.png** и **beat_right.png**, а файлы **beat_l2.png** и **beat_r2.png** переименовывайте в **beat_left.png** и **beat_right.png**. После этого заново запускайте Winamp — и вместо горизонтального эквалайзера вы увидите двух танцующих лам (у вас должен быть включен скин Modern).

Прислал Павел «El-Magnifico» Протасов (*el-magnifico@mail.ru*)

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Если вам известен какой-либо секрет (пасхалка, хинт, прикол) из какой-либо программы или просто полезный совет, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, архивируйте скриншот архиватором RAR и шлите нам по адресу ***soft@igromania.ru***. Пожалуйста, кладите в аттач только скриншоты, а описание пасхалок давайте непосредственно в теле письма. И, пожалуйста, пишите свои настоящие имена.

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ В INTERNET EXPLORER 6.0

Crtl+Enter — введенное вами в строку поиска слово автоматически дополняется «http://» и «.com». Попробуйте ввести, к примеру, «gamespot» и нажать на это сочетание клавиш — программа тут же дополнит адрес.

Ctrl+N — открыть новое окно IE.

Esc — остановить загрузку страницы.

Alt+стрелка влево — переход на предыдущую страницу.

Alt+стрелка вправо или **Backspace** — переход на следующую страницу.

Ctrl+Tab или **F6** — переход в адресную строку.

F4 — открытие списка просмотренных узлов в строке ввода адреса.

F5 — перезагрузка страницы.

F11 — переключение между оконным и полноэкранным режимами.

"В Нормандию я вел за собой солдат, обратно мы вернулись братьями".
Сержант Мэтт Бейкер, 101 десантный полк

BROTHERS IN ARMS™
ROAD TO HILL 30

"Умный, интересный, достоверный, выверенный до каждого миллиметра".
Игромания №12 2004

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Теория

ЧЕТЫРЕ ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТА

НЕСКОЛЬКО РЕКОМЕНДАЦИЙ ПО ОБУСТРОЙСТВУ СИСТЕМЫ

КЛИЗМА ДЛЯ МЕНЮ «ПУСК»

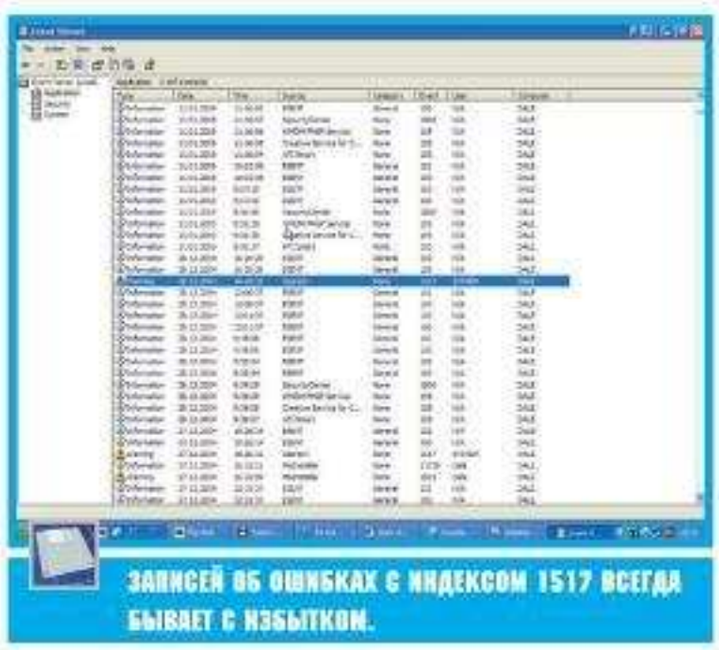
БЫЛО...

Меню «Пуск» среднестатистического пользователя выглядит как беспорядочная свалка ярлыков, занимающая две-три колонки, а то и вообще не помещающаяся на экране. Попытки хоть как-то систематизировать весь этот бардак путем создания тематических папок (Porno-Games, «Полезняшки», «Бесполезняшки» и т.д.), как правило, ничего не дают, потому что добрая половина программ не считает нужным спрашивать у пользователя при инсталляции, в какую папочку в меню «Пуск» прописывать свои ярлыки. Более того, они даже не считают нужным удалять эти иконки при собственной деинсталляции, вынуждая несчастного пользователя разбираться с ними вручную. После установки двух-трех десятков таких приложений ориентироваться в нагромождении всех этих ярлыков становится просто невмоготу. Программа — не кошка, и если разработчики не научили ее «убирать» за собой, она будет гадить там, где ей заблагорассудится.

...И СТАЛО.

Решить эту проблему, как ни странно, довольно просто. Все, что от вас требуется, — это пройти по адресу **C:\Documents and Settings\<Ваш профиль>\Главное меню** (в Windows 9x адрес немного другой — **C:\Windows\Главное меню\Программы**) либо щелкнуть правой кнопкой мыши по меню «Пуск» и выбрать пункт «Открыть общее для всех меню». Перед вашим взором предстанет все тот же самый «Пуск», только в виде обычной папки. Создавайте тематические разделы и вручную рассортировывайте по ним все ярлыки. Заодно можете удалить все лишнее, типа ссылок на официальные сайты, readme, файлы помощи, лицензионные соглашения и прочий мусор. Удалять ярлыки деинсталляторов не рекомендую — многие приложения помещают их в «Пуск», но в «Установке и удалении программ» они почему-то не отображаются. После этого щелкните правой кнопкой мыши по меню «Пуск» еще раз и выберите на этот раз пункт «Открыть» — как показывает практика, в папке All Users отображаются не все ярлыки.

ВИСИМ?



ЗАПИСЕЙ ОБ ОШИБКАХ С ИНДЕКСОМ 1517 ВСЕГДА БЫВАЕТ С ИЗБЫТКОМ.

Нередко бывает так, что при выключении компьютер надолго задумывается, а то и вообще повисает. Причиной тому, скорее всего, является неправильная работа каких-либо программ. Откройте **Панель управления\Администрирование\Журнал событий**. Если там есть записи с номерами 1500, 1517 или 1524, значит, причиной является именно это. Решений у данной проблемы может быть два: либо установить утилитку **UPHClean** (всенепременно см. ее на нашем диске!), которая при выключении будет сама выгружать из памяти все замешкавшиеся процессы, либо вручную отредактировать реестр. Открывайте (**Пуск\Выполнить\regedit**) его и ищите ключ **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\WaitToKillService Timeout**. Его значение равняется 20000 (время указано в миллисекундах), и это значит, что система при выключении будет ждать 20 секунд до того, как объявить процесс повисшим. Уменьшите эту цифру настолько, насколько вам нужно. Другой параметр, **HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop\HungAppTimeout**, устанавливает время ожидания повисшего процесса. Его тоже можно уменьшить.

ШПИОНЫ СРЕДИ НАС

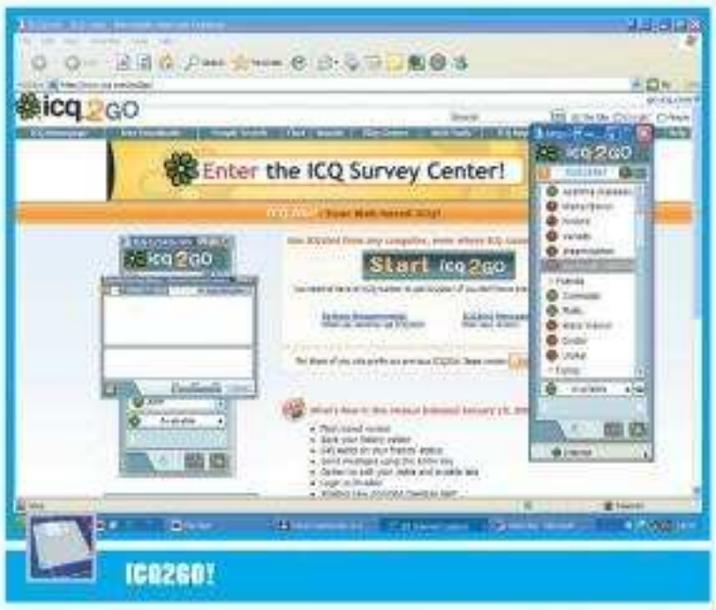
Многие **ICQ**-адепты, особенно известные люди или те, кто не хочет, чтобы их беспокоили, предпочитают отсиживаться в режиме Invisible. Люди, которых они вносят в специальный visible-лист, видят, что в данный момент «невидимый» пользователь в онлайне, для всех остальных же он остается как бы в офлайне. Узнать, действительно ли этот пользователь в офлайне или он просто прячется от не в меру докучливых болтунов, можно несколькими способами. Первый способ предполагает установку альтернативного интернет-пейджера **Miranda** с плагином **ISee** (его нужно скопировать в папочку Plugins в директории программы). После этого в контакт-листе будут видны даже те, кто спрятался в Invisible. И Miranda, и сам плагин есть ***на нашем диске***.

USCA 2.0

Есть и другой способ. Следить за любителями privacy можно с помощью программки **USCA**, позволяющей «пасти» до четырех аккаунтов одновременно и вести логи их подключения\отключения. Единственное неудобство заключается в том, что она не хочет делить одеяло с самой ICQ — то есть вы можете запустить либо USCA, либо аськоклиент, но никак не вместе. Эта программа тоже есть на нашем диске.

ЭРЗАЦ-АСЬКА

В продолжение темы об ICQ. Бывают ситуации, когда вам до зарезу нужна аська, но она по каким-то причинам оказывается недоступной (например, вы работаете на чужом компьютере). В этом случае вас выручит **ICQ2Go!** (***www.icq.com/icq2go***). Выглядит она почти точно так же, как и обычная ICQ, а запустить ее можно прямо из окна браузера (нужно только, чтобы на компьютере был установлен Flash седьмой версии и включены Java-скрипты). ■



ICQ2GO!

Согласно текстам древних шумеров в Солнечной системе существует еще одна, двенадцатая по счету планета. Имя её Нибиру, и там уже 300 тысяч лет существует развитая цивилизация...

НИБИРУ

посланник богов

Двенадцатая планета...

Секретный немецкий военный проект...

Последняя тайна 3-его рейха...

...Теперь раскрыта в новом шедевре от создателей The Black Mirror

FUTURE GAMES

Future Games s.r.o., 2005. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран СНГ принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Практика

ПЛАСТИЧЕСКАЯ ХР-РУРГИЯ

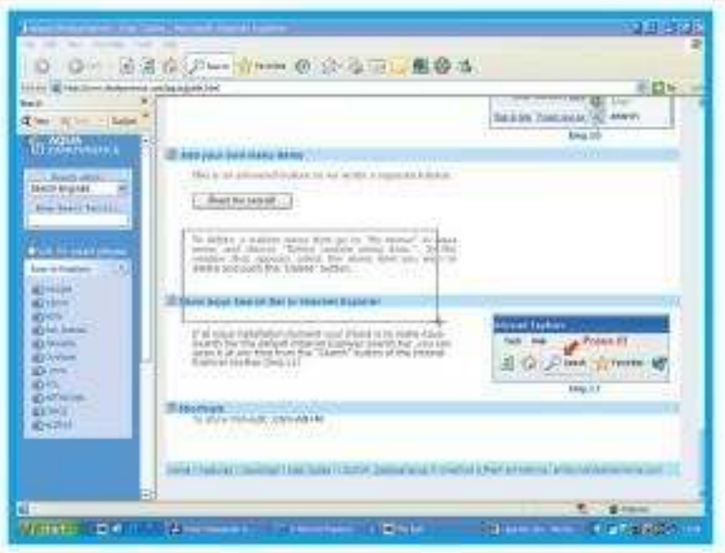
НЕСКОЛЬКО ПРОГРАММ ДЛЯ ОБУСТРОЙСТВА СИСТЕМЫ

Неугомонная натура человека требует постоянного совершенствования всего и вся. Неважно, что совершенствовать — знание арамейского языка, навык приготовления острого соуса из тополиного пуха или технику метания бумажных шариков, — главное совершенствовать. Справедливости ради надо отметить, что иногда эти изыскания все же приводят к появлению полезных вещей. К их числу, несомненно, относятся и всевозможные программки для упрощения работы с компьютером. В отличие от других категорий программ у них нет общего названия (по крайней мере в русском языке; в английском же есть замечательное выражение «desktop enhancements»), но всех их объединяет общая цель — облегчение того бремени, которое несет пользователь, путем более рационального переустройства интерфейса и управления.

AQUA DESKPERIENCE 1.1

AQUA DESKPERIENCE 1.1

Для затравки возьмем **Aqua Deskperience**, замечательнейшую во всех отношениях утилиту. Выглядит она как небольшая симпатичная панелька, висящая в верхней части экрана поверх всех окон и — о чудо! — в противоположность остальным программам такого рода совершенно не раздражает. Панелька отличается феноменальной универсальностью — стоит вам ввести в ее окошке какое-нибудь слово или фразу, как она сразу же найдет его в Google (самостоятельно загрузив сайт этого поисковика). Те, кто не любит «Гугль», могут воспользоваться услугами доброго десятка других поисковиков. Это же самое слово или фразу можно проверить спелчекером (то есть прошерстить



на наличие ошибок) или перевести на любой из одиннадцати языков (в этом случае Aqua Deskperience откроет ***http://worldlingo.com***). Тут же есть линки на eBay (крупнейший онлайновый аукцион), Amazon (известнейший интернет-магазин), развлекательные сайты, сайты с котировками акций и многое другое.

Но не думайте, что это всего лишь продвинутый менеджер закладок, пусть и гораздо более удобный и минималистичный, чем его аналоги. Зажав Ctrl и щелкнув правой кнопкой мыши, можно «сграббить» изображение или текст, причем даже там, где его, казалось бы, скопировать невозможно (например, из заголовка окна). Наличие Aqua Deskperience снимает необходимость в установке на компьютер **Asterisk Key** — эта утилита сама способна превратить звездочки, которыми большинство утилит маскируют пароли, в набор осмысленных символов. Ну разве не чудо?

DEXPOT 1.3

DEXPOT

Dexpot создан для тех, кому уже не хватает свободного места на рабочем столе. Утилитка создает виртуальные рабочие столы, у каждого из которых есть своя собственная обоина, свое собственное разрешение экрана и свои собственные иконки. Чрезмерной нагрузки на систему и, следовательно, тормозов при этом не избежать, но зато больше не придется выискивать нужную иконку на захламленном десктопе и разгребать груды открытых окон. Плюс ко всему, за Dexpot не просят ни цента — тогда как ближайший конкурент ManageDesk Virtual Desktop тянет аж на 35,95 вечнозеленых уев.

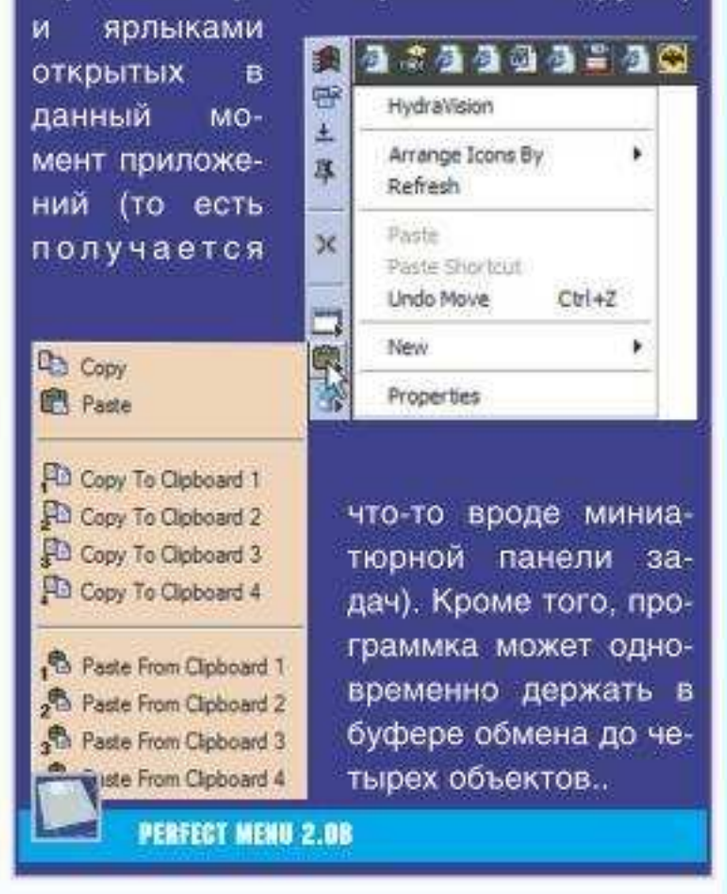
PICTURE OF THE DAY 1.2

PICTURE OF THE DAY 1.2

Как явствует из названия, эта программка берет на себя обязанности по регулярной замене хозяйских обоев. Все изображения разделены по тематическим категориям (Pet of the Day, CNN Picture of the Day, Weather Picture of the Day, ну и далее в том же духе), а сами обои скачиваются с тех сайтов, которые вы укажете (по умолчанию в каждой категории проставлен только один адрес). Скачанные обои сохраняются в папочку на жестком диске и через определенные промежутки

PERFECT MENU 2.0B

Для переустройства контекстного меню существует множество программ, но, пожалуй, одной из самых удобных можно назвать **Perfect Menu**. С ее инсталляцией контекстное меню обзаводится несколькими дополнительными кнопками («Блокнот», калькулятор, браузер, «Мой компьютер», найти файл, закрыть окно и другие) и ярлыками открытых в данный момент приложений (то есть получается

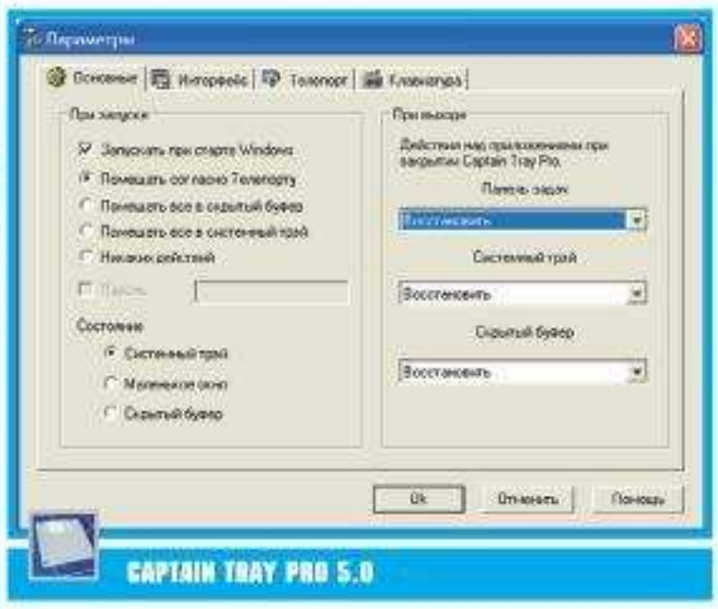


что-то вроде миниатюрной панели задач). Кроме того, программка может одновременно держать в буфере обмена до четырех объектов..

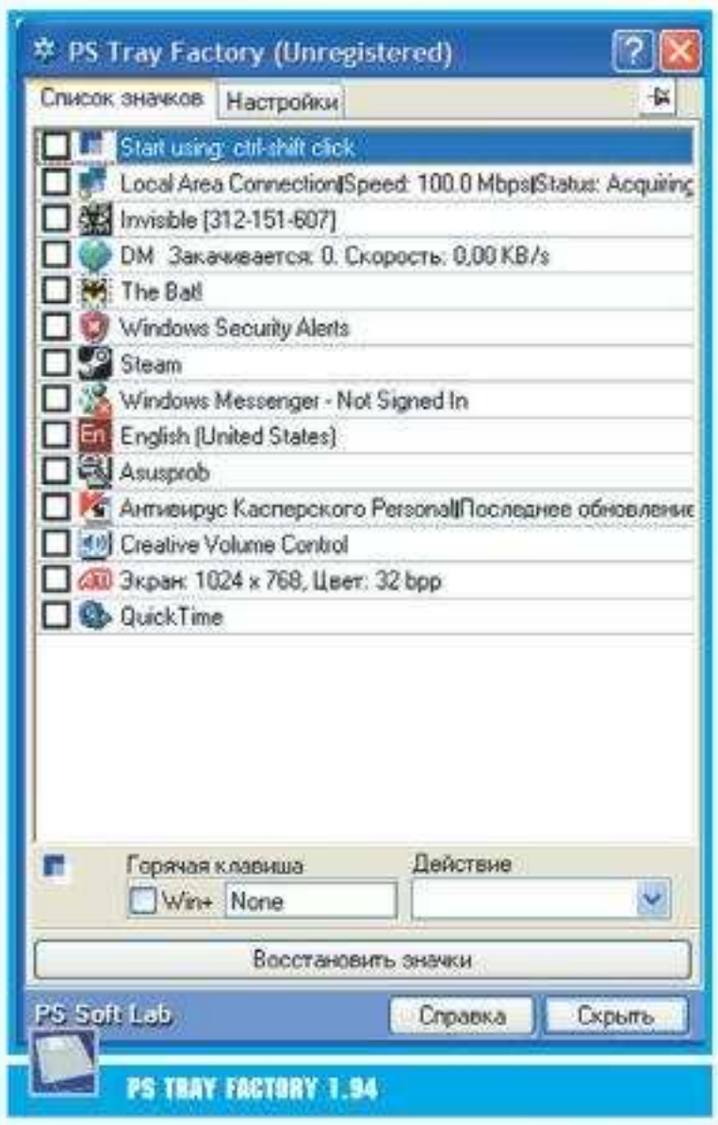
PERFECT MENU 2.0B

времени сменяют друг друга. Промежутки эти можно настраивать в самых широких пределах — от одной минуты до... нескольких лет.

ЧИСТКА РЯДОВ


CAPTAIN TRAY PRO 5.0

Основная масса программ не отличается благовоспитанностью. При инсталляции каждая вторая утилита норовит прописать себя в «Пуске», тиснуть иконку на рабочий стол и в панель задач, пролезть в трей, загрузить страницу компании-разработчика, интегрироваться в офисные приложения и непонятно зачем перезагрузить компьютер (спасибо хоть разрешения на это спрашивают, по крайней мере иногда). Как-то исправить эту ситуацию вряд возможно, но от некоторых неприятностей (в частности, захламленного трея) избавиться можно. Помогут в этом такие утилиты, как, например, **Captain Tray Pro 5.0**. Эта программка может переносить открытые приложения в трей (и обратно), когда они вам не нужны, либо вообще скрывать все ненужные значки. В активном состоянии Captain Tray Pro висит в... трее.

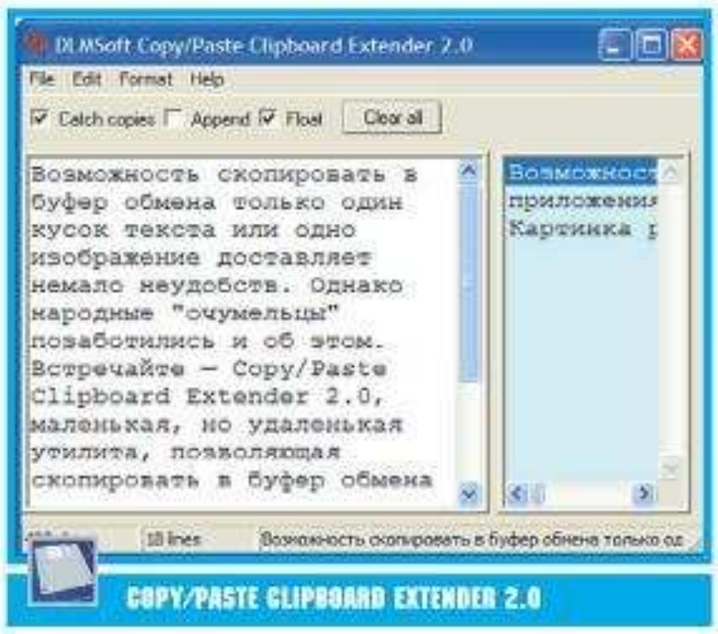


PS TRAY FACTORY 1.94

Другая подобная утилитка, **PS Tray Factory 1.94**, тоже умеет скрывать лишние ярлыки в трее, но вышеописанные операции с панелью задач ей недоступны. Зато ею можно настраивать прозрачность этой самой панели задач вплоть до почти полной ее невидимости. Кроме того, PS Tray Factory не требует места в трее и сама способна становиться практически незаметной (за счет, опять-таки, изменения прозрачности).

Если и после чистки трея вам кажется, что на панели задач слишком мало места, попробуйте скрыть меню «Пуск». Это позволяет сделать утилита **Start Killer 2.3**. После ее установки открыть «Пуск» можно будет только клавишей **Win**.

БЕЗДОННЫЙ БУФЕР ОБМЕНА



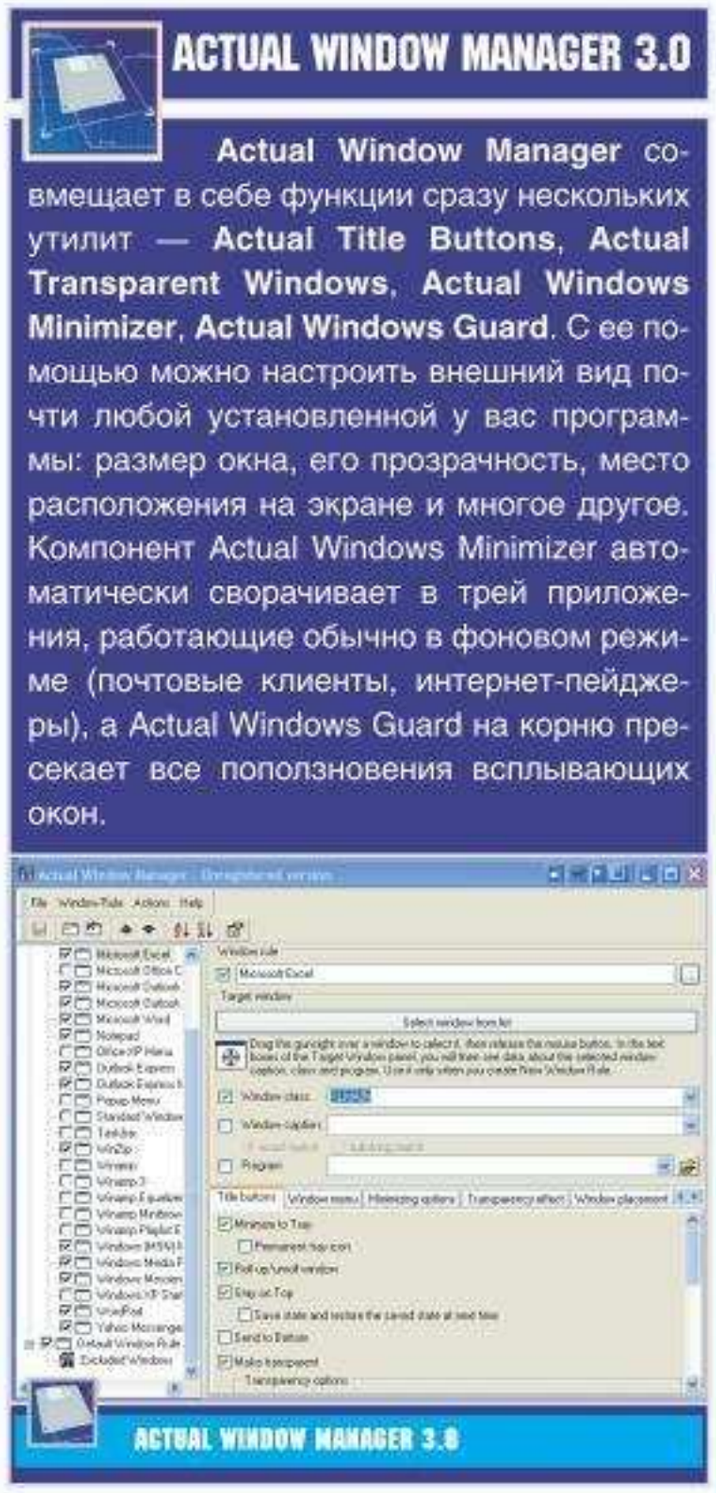
COPY/PASTE CLIPBOARD EXTENDER 2.0

Возможность скопировать в буфер обмена только один кусок текста или одно изображение доставляет немало неудобств. Однако народные «очумельцы» позаботились и об этом. Встречайте — **Copy/Paste Clipboard Extender 2.0**, маленькая, но удаленькая утилита, позволяющая скопировать в буфер обмена до 100 фрагментов текста (максимум по 64 Кбайта каждый). В качестве альтернативы могу порекомендовать **M8 Free Multi Clipboard 6.0** — эта программка занимается тем же самым, только у нее отведено не под текст не 100, а «всего лишь» 30 слотов. Плюс есть возможность включать/выключать ее по нажатию горячей клавиши. Другая альтернатива, **MemoClip 1.32,** имеет фильтры для текста и способна сигнализировать об операциях с текстами специальными звуками, а **Yankee Clipper III** педантично делит скопированные в буфер объекты по категориям — текст, гиперссылки, картинки и прочее.

M8 FREE MULTI CLIPBOARD 6.0

ГОРРРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Об исключительной полезности шоткатов (сочетания клавиш, позволяющих быстро запускать какие-либо программы или выполнять какие-то действия) знают все. Шоткаты здорово экономят время и ускоряют работу (хотя новая игрушка главреда — привезенная из Казахстана плетка — ускоряет ее намного больше), поэтому будет нелишним установить у себя на компьютере так называемую hotkey-программку. Одной из лучших таких утилит является **HotKeyz 2.2.2.3**. Она дает возможность повесить на шоткаты практически любые функции: открытие/закрытие окон и программ, регулировку звука, управление WinAmp'ом, очистку корзины, выключение/перезагрузку компьютера, запуск макросов — в общем, все, что только пожелаете. В незарегистрированной версии число клавиатурных сокращений не может превышать 30, но больше, наверное, и не потребуется — все равно не запомните. Тем же самым занимается и **WinKey 2.8**, с той лишь разницей, что у нее изначально есть небольшой набор заранее заготовленных шоткатов. Открытие часто используемых файлов и папок можно поручить **PS Hot Folders 1.1**.


ACTUAL WINDOW MANAGER 3.0

Actual Window Manager совмещает в себе функции сразу нескольких утилит — **Actual Title Buttons**, **Actual Transparent Windows**, **Actual Windows Minimizer**, **Actual Windows Guard**. С ее помощью можно настроить внешний вид почти любой установленной у вас программы: размер окна, его прозрачность, место расположения на экране и многое другое. Компонент Actual Windows Minimizer автоматически сворачивает в трей приложения, работающие обычно в фоновом режиме (почтовые клиенты, интернет-пейджеры), а Actual Windows Guard на корню пресекает все поползновения всплывающих окон.

HOTKEYZ 2.2.2.3

■■■

Из трея изгнаны все лишние иконки, меню «Пуск» исчезло, освободив значительное пространство на панели задач, обои на рабочем столе меняются автоматически, а функциональность контекстного меню выросла на порядок. Жить и работать после такого глубокого «тюнинга» стало заметно проще. Освоиться в «оттюнингованной» системе поначалу непросто, но, единожды привыкнув, вы уже вряд когда-нибудь откажетесь от всех этих программ. ■

CD и DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

3DMARK 2005

Разработчик: Futuremark
Язык: английский
Тип распространения: functions-limited shareware
Цена: $19,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.futuremark.com***

Ваши мольбы наконец-то были услышаны: злобные редакторы «Игромании», помучав вас пару месяцев, таки выложили ненаглядный **3DMark 2005**. На самом деле, конечно, все обстоит несколько иначе: мы не выкладывали эту программу лишь по причине ее большого размера (почти 300 Мбайт).

3DMark 2005, как и ее предшественники, — утилита, практически бесполезная для рядового пользователя. Ее ставят только ради умопомрачительной красоты роликов. На этот раз ролики не особенно впечатляющие, но посмотреть их определенно стоит.

Рейтинг: 9

ТИПЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ПРОГРАММ

Freeware. Бесплатно распространяемая программа.

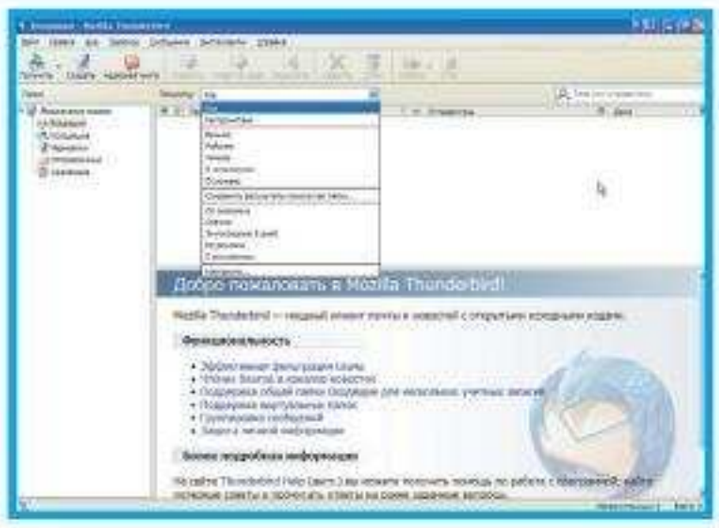
Shareware. Продукт, созданный небольшой группой разработчиков и распространяемый, как правило, через интернет. Либо имеет определенные функциональные ограничения, либо прекращает работать по истечении определенного срока (иногда и то, и другое). На нашем CD/DVD вы найдете рабочие версии этих программ, а из **«Софтверного набора»** в журнале сможете узнать их стоимость и способы оплаты.

Donateware. Разновидность бесплатно распространяемых программ. Если программа вам действительно понравилась, вы можете перевести ее автору какую-то сумму денег (donate переводится как «жертвовать»).

Commercial. Платное приложение. Зачастую производители commercial-программ выпускают демо-версии этих программ, которые или имеют функциональные ограничения, или прекращают работать по истечении определенного срока.

СВЕЖАТИНА!

MOZILLA THUNDERBIRD 1.0



Разработчик: The Mozilla Organization
Язык: английский, русский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***http://mozilla.ru/unghost/thunderbird***

У **The Bat!**, который еще недавно был единственным приличным почтовым клиентом, появился солидный конкурент. Отделившись от **Mozilla Application Suite** совсем еще желторотым птенчиком, **Thunderbird** со временем «оперился» и теперь уже летает в самом что ни на есть поднебесье. Организовано все в этой программе очень удобно и логично, так что попробовать ее нужно в обязательном порядке. Инструкцию по переносу в Thunderbird учетных записей, почты и адресной книги из других почтовых клиентов читайте по следующему адресу: ***http://forum.mozilla.ru/viewtopic.php?t=785***.

Рейтинг: 9

EASY CD-DA EXTRACTOR 7.7.1

Разработчик: Poikosoft
Язык: английский
Тип распространения: time-limited shareware
Цена: $29,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.poikosoft.com***

Easy CD-DA Extractor создан для записи/извлечения музыки с CD и ее конвертации. Все это умеют и другие утилиты, многие из которых к тому же бесплатны, но наш пациент, в отличие от них, может еще и считывать данные с защищенных/поврежденных дисков, а также загружать с сайта ***www.freedb.org*** информацию о любом диске на основе его идентификационного номера.

Рейтинг: 8

GMAIL DRIVE SHELL EXTENSION 1.0.5

Разработчик: Bjarke Viksoe
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***www.viksoe.dk/code/gmail.htm***

Заполучив гигабайтный почтовый ящик на **GMail.Com**, многие пользователи задаются вопросом: а что, собственно, с этим гигабайтом делать? Самые сметливые товарищи тут же написали программку **GMail Drive shell extension**, которая превращает почтовый ящик в самый настоящий логический диск. Никаких шаманских манипуляций для этого проводить не надо — утилита все сделает сама.

Рейтинг: 8

HANDYSNAP 0.5B

Разработчик: WisedPixel Multimedia
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***www.webshutter.com***

Крошечная, но необычайно удачная утилитка для съемки скриншотов. Интерфейс этой программки состоит из маленькой панельки, а потому работать с ней легко и приятно: не приходится беспрерывно переключаться между окнами, как в случае с тем же **HyperSnap**. Качество «снимков» не вызывает никаких нареканий.

Рейтинг: 7

YAHOO TOOLBAR WITH ANTI-SPY 5.5.5

Разработчик: Yahoo
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***http://toolbar.yahoo.com***

Небольшая панелька, встраивающаяся в браузер и облегчающая навигацию по Сети. Кроме функций менеджера закладок у этой программки есть еще блокировщик всплывающих окон (пожалуй, самая неприятная после сайтов с музыкой вещь в интернете) и антишпионский модуль.

Рейтинг: 8

О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Свежатина!» (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), **«Полезный софт»** (составляется по статьям одноименного раздела) и **«Игроманский стандарт»** (крайне важные программы плана AVP, WinAmp, WinRAR и т.д., которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления).

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

Desktop Wallpaper Master 2.41. Автоматическая смена обоев, изменение их размеров, местонахождения и любых других параметров — на все это способна Desktop Wallpaper Master.

Iconoid 3.4.1. Утилита для скрытия иконок с рабочего стола, а также для настройки их внешнего вида и месторасположения на экране.

GetDiz 3.0. Маленький и бесплатный просмотрщик diz- и nfo-файлов.

Mton Ringtone Finder 1.1. Программа для поиска полифонических мелодий для мобильников.

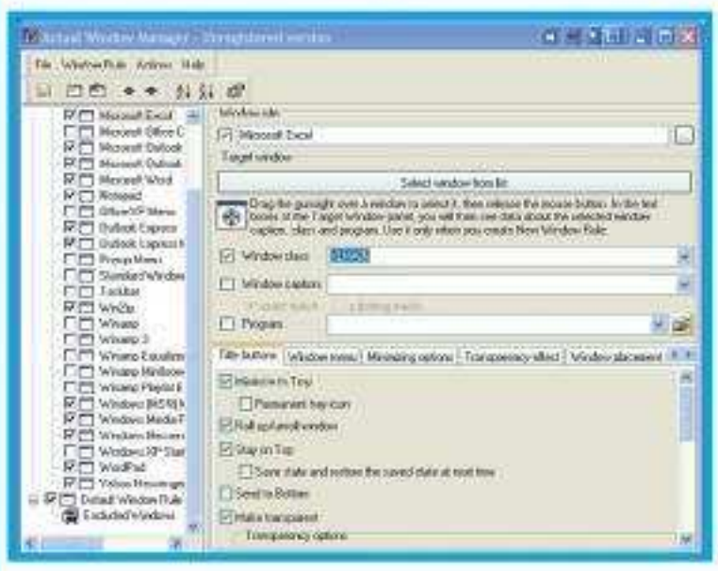
NetView 2.90. Аналог «Сетевого окружения», только с гораздо большим количеством функций.

SolidConverter 2.143. На лету конвертирует PDF-документы в формат MS Word, сохраняя разметку и изображения в целости и сохранности.

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

К СТАТЬЕ «ПЛАСТИЧЕСКАЯ XP-РУРГИЯ»

ACTUAL WINDOW MANAGER 3.0



Разработчик: Actual Tools
Язык: английский
Тип распространения: time-limited shareware
Цена: $39,95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, чек
Сайт: ***www.actualtools.com***

Actual Window Manager позволяет настроить внешний вид почти любой установленной у вас программы: размер окна, его прозрачность, место расположения на экране и многое другое. Утилита автоматически сворачивает в трей приложения, работающие обычно в фоновом режиме (почтовые клиенты, интернет-пейджеры), и на корню пресекает все поползновения всплывающих окон.

Рейтинг: 8

AQUA DESKPERIENCE 1.1

Разработчик: Deskperience
Язык: английский
Тип распространения: functions-limited shareware
Цена: $23,95
Способ оплаты: кредитная карта, чек, банковский перевод
Сайт: ***www.deskperience.com/aqua/index.html***

Универсальная утилитка: тут вам и менеджер закладок, и спелл-чекер, и модули для копирования изображений и демаскировки паролей. Удобная, функциональная и продуманная программа.

Рейтинг: 9

DEXPOT 1.3

Разработчик: Dexpot GbR
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***www.dexpot.de/en/index2.html***

Dexpot создан для тех, кому уже не хватает свободного места на рабочем столе. Программа создает виртуальные рабочие столы, у каждого из которых есть своя собственная обоина, свое собственное разрешение экрана и свои собственные иконки.

Рейтинг: 8

PICTURE OF THE DAY 1.2

Разработчик: Xequte Software
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***www.xequte.com***

Picture of the Day берет на себя обязанность по автоматической замене обоев на рабочем столе. Все изображения разделены по тематическим категориям (Pet of the Day, CNN Picture of the Day, Weather Picture of the Day), а сами обои скачиваются с тех сайтов, которые вы укажете (по умолчанию в каждой категории проставлен только один адрес).

Рейтинг: 8

PERFECT MENU 2.0B

Разработчик: Pitrines Software
Язык: английский
Тип распространения: time-limited shareware
Цена: $19,95
Способ распространения: кредитная карта
Сайт: ***www.pitrinec.com/pmeindex.htm***

С инсталляцией **Perfect Menu** контекстное меню обзаводится несколькими дополнительными кнопками («Блокнот», калькулятор, браузер, «Мой компьютер», «Найти файл», закрыть окно и другие) и ярлыками открытых в данный момент приложений (то есть получается что-то вроде миниатюрной панели задач). Помимо того программка может одновременно держать в буфере обмена до четырех объектов.

Рейтинг: 7

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

В **«Игроманский стандарт»** входят программы, последние версии которых мы регулярно выкладываем на CD/DVD из номера в номер.

Ad-Aware 1.05, Adobe Reader 7.0 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp 1.32), AdsCleaner 4.2, DirectX 9.0c, DivX 5.2.1, DOSBox 0,63, iNetAdviser 4.3, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.7, ICQ (Lite 4.0 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.17, Light Allow 2.9, Macromedia Flash Player 7.0, Microsoft .NET Framework 1.1, Process Explorer 8.61, QuickTime 6.5.2, RAD Video Tools, Shareaza 2.1, Real Player, Spybot — Search & Destroy 1.4 beta 2, System Mechanic 5.0 Professional, Total Commander 6.50, VobSub 2.23, Winamp 5.0.8, WinRAR 3.42

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

Captain Tray Pro 5.0. Переносит открытые приложения с панели задач в трей (и обратно), когда они вам не нужны, либо вообще скрывает все ненужные значки.

PS Tray Factory 1.94. Делает то же самое, что и Captain Tray Pro, но кроме этого способен еще и настраивать прозрачность панели задач вплоть до почти полной ее невидимости.

Start Killer 2.3. Скрывает кнопку «Пуск», высвобождая таким образом свободное место на панели задач.

Copy/Paste Clipboard Extender 2.0. Превращает буфер обмена практически в бездонную бочку, вмещающую до 100 объектов (максимум по 64 Кбайта каждый).

M8 Free Multi Clipboard 6.0. Почти полный аналог предыдущей программы. «Почти» заключается в меньшей емкости — программа вмещает в буфер максимум 30 объектов.

MemoClip 1.32. Третья по счету программка для работы с буфером обмена. От своих товарок отличается наличием фильтров для текста и умением сигнализировать об операциях с текстами специальными звукам.

Yankee Clipper III. Последняя в нашей подборке hotkey-программка. Ее изюминка — деление скопированных в буфер объектов по категориям (текст, гиперссылки, картинки и прочее).

HotKeyz 2.2.2.3. Дает возможность повесить на шоткаты запуск программ и выполнение любых других действий.

WinKey 2.8. То же самое, что и **HotKeyz**, но с одним небольшим отличием: в ней уже есть какой-никакой набор шоткатов, поэтому вам не придется придумывать их с нуля.

PS Hot Folders 1.1. Еще одна hotkey-утилита. Возможности ее, правда, ограничиваются только открытием файлов и папок.

ФИЛОСОФИЯ ВИРУСОВ

«Романтический» период

Владимир Болвин
E-MAIL РУБРИКИ: ANTIXAKER@IGROMANIA.RU

В первой статье цикла (в «Игромании» № 9/2004) мы пронаблюдали, как одна отрасль науки (биология) двигала другую (кибернетику). Как потом роли поменялись, и обе сошлись в одной точке, чтобы дать начало эксперименту по созданию рукотворной формы жизни — компьютерным вирусам. И как эксперимент (увы, не последний раз за историю науки) вышел из-под контроля...

«Дикие» последствия опытов зажили собственной «жизнью». Начали развиваться согласно законам эволюции — от простого к сложному. Вирусы проявили чудеса приспособляемости к новым видам «железа» и операционным средам. Осознание опасности пришло слишком поздно, когда мир уже стоял на пороге глобальных эпидемий.

Теория набекрень

Труды **Крауса** и **Фреда Коэна** вышли в первой половине восьмидесятых. И хотя они были написаны с небольшой разницей во времени, общественный резонанс был совершенно разный. Они оба были учеными, но, в отличие от Крауса, Фред был американцем и прекрасно знал о положительной роли рекламы, а как следствие — распространение пропагандируемых идей, известность автора и рост собственного банковского счета. Презентацию своих публикаций, выступления и демонстрации своих работ Фред Коэн обставлял с большим размахом, по-голливудски. Например, очень похоже, что опыты по скорости распространения вируса на машине **VAX 11/750** (система **UNIX**) изначально планировались в качестве «показательных». Первые эксперименты по этой теме были проделаны им еще в конце 1983 года (отчеты напечатаны в 1984 году).

В ходе опытов Коэн доказывал, что для развития вируса вполне достаточно низкоуровневых операций, которые **обязательно** реализованы в **любой** операционной системе! То есть ни одна из них не может считаться защищенной. И, по большому счету, создать операционку, которая будет полностью защищена от заражения, — невозможно в принципе. Кроме того, исследовалась скорость распространения заразы.

Фред Коэн широко пропагандировал свои опыты. Он искал широкой известности и добился своего. И даже больше, чем, вероятно, хотел. Тема грядущего нашествия компьютерных вирусов надолго поселилась на страницах газет и журналов. Причем история, рассказанная далекими от предмета людьми, выглядела романтично и зловеще. Появилось множество комиксов, мультфильмов, фантастических произведений по этой тематике. Коэн усилиями журналистов стал первым и основным исследователем проблемы вирусов. И до сих пор по ту сторону Атлантического океана в упор не видят тех, кто работал параллельно или даже раньше. В 1986 году Фред Коэн без проблем защитил диссертацию под названием «**Компьютерные вирусы**». Американцы умеют делать карьеру.

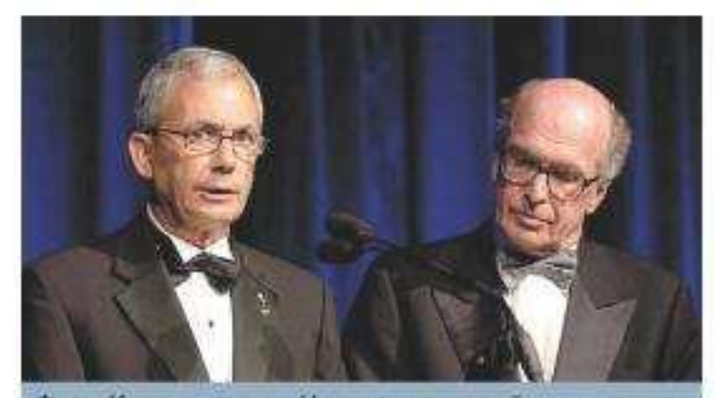
Но неожиданным результатом бурной деятельности ученого явилось то, что к вирусам начали проявлять интерес самые разные люди. Если до этого вирусописательством занимались единицы, то теперь их количество значительно выросло. Еще бы. Компьютерные вирусы становились «последним писком моды». Теория излагалась в доступном виде, с многочисленными примерами. За это на Коэна обрушился поток упреков. Его обвинили в «популяризации» идеи вредоносных программ и безответственности. В свою защиту он говорил: «*Если до этого додумался я, значит, до этого может додуматься кто угодно*».

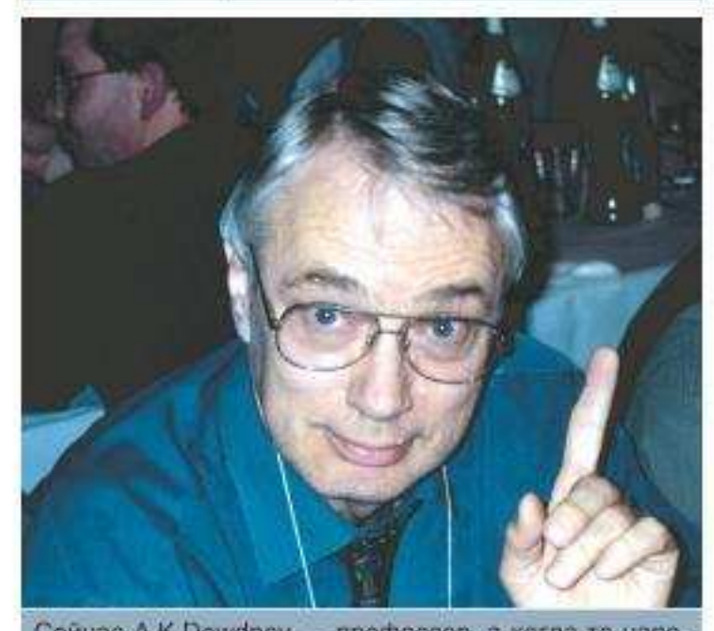
Действительно, трудно сказать, насколько мы сегодня «обязаны» Коэну огромным количеством вирусописателей... Но вешать на него всех собак и думать, что без его работ можно было бы избежать будущих эпидемий, — по меньшей мере наивно. Да, он значительно удобрил общественную «почву». Но она и так была готова принять зерна идей. А уж в «сеятелях» недостатка не было...

Дарвин Дарвину — рознь

В прошлый раз мы рассказывали об игре **Darwin**, которая представляла собой войну программ за оперативную память компьютера. К 1985-му году она трансформировалась в упрощенный вариант — **Core War**. Игра имела большой успех в среде программистов и интересующихся. Между прочим, филиал международного общества **International Core War Society** был даже в СССР! Почему-то считается, что по компьютерам в начале восьмидесятых мы отставали от остального мира на миллион лет... Вовсе нет. Значительно отставали — да, но вполне себе стремились.

Участники игры писали «боевые программы», которые по установленным правилам встречались на «аренах» в памяти компьютера. Выигрывала та, которая уничтожала противника и занимала всю доступную память. Эдакий вариант **Mortal Kombat** для программистов. И вот два поклонника


Фред Коэн — слева. Человек, с легкой руки которого саморазмножающиеся программы стали называть компьютерными вирусами.


Сейчас A.K.Dewdney — профессор, а когда-то напечатал в своем журнале код одного из первых опасных вирусов. Теперь учит студентов: «Не повторяйте моей ошибки».

Марко Морокутти, один из двух героев, написавших самый злополучный «бойцовый организм».

Core War из Италии задумали привнести в игру нечто новое. Начитавшись литературы по самовоспроизводящимся программам, они решили применить эти идеи на практике. Поскольку работали **Роберто Черутти** (Roberto Cerutti) и **Марко Морокутти** (Marco Morocutti) на **Apple II** (на тот момент самый распространенный и доступный ПК), им захотелось устроить своим организмам (боевым программам) преимущества, используя особенности этой машины.

Свое внимание Роберто и Марко сосредоточили на системе ввода данных — гибких дисках. И через некоторое время они достигли определенного успеха. Их программа научилась осуществлять перехват по чтению. Будучи запущенной, она отслеживала наличие новой дискеты в дисководе. Как только там появлялась новая — она немедленно атаковалась. Битва с вражеской программой начиналась незамедлительно. «Организм» Роберто и Марко получал значительный выигрыш по времени. Здорово. Ура!

Только чуть позже друзья уловили истинный смысл своего произведения. Программа атаковала не только дискеты с «врагом», но и любые другие. Прописав себя на новую дискету (даже случайно вставленную в дисковод), она начинала бесконтрольно размножаться. Стоило запустить дискету на другом компьютере, и он тоже становился машиной по производству программы «Черутти энд Марокутти». До парней дошло: они написали самый настоящий вирус!

Друзья попытались исправить ситуацию. Придумали следующую вещь — программа обучилась отслеживать количество актов размножения. Через каждые 16 циклов развитие останавливалось... форматированием дискеты! Как вам кажется, они поправили положение? До этого вирусы были забавными научными казусами, тешили пострадавших стишками и картинками. Теперь появилась реальная угроза для данных. Случайно попав на дискету с множеством важных файлов, «организм» не оставлял им никаких шансов. Шестнадцать циклов — и FORMAT, без церемоний! Программа Роберто и Марко стала настоящим Терминатором среди пушистых зайчиков, вирусов того времени. Доигрались!

Оба игромана, к счастью, быстро осознали опасность. Правда, сделали опять что-то не то... Нет чтобы уничтожить свою «боевую машину» вместе со всеми записями и зараженными дискетами. Они пишут письмо в журнал **Scientific American** (в апрельский номер 85-го года), в котором подробнейшим образом описывают свою «расу терминаторов». И главный редактор, **A.K.Dewdney**, его печатает! Догадываетесь, что было дальше?

Рождение терминаторов

Студент американского университета Питсбурга, **Р.Скрент-младший**, подрабатывал техническим работником в компьютерных классах. После того как последний студент покинул аудиторию, он приступил к обслуживанию компьютеров. Из его сумки торчал апрельский номер журнала Scientific American, свернутый в тонкую трубочку. Когда с текущими делами было покончено, Скрент еще некоторое время набирал реферат по информатике. Наконец, поздно вечером, дошла очередь до журнала. Письмо итальянцев показалось ему любопытным. Код приводился, и появилось желание его повторить. Благо, что компьютеры были под рукой. И младший потомок неизвестного Скрента-старшего начал набирать строки кода.

Программа заработала! Дискеты успешно заражались и самопроизвольно форматировались. Студент возбужденно бегал по классу и вставлял дискеты в один компьютер за другим. И они тоже начинали заражать гибкие диски «бойцовым организмом» Черутти и Марокутти. Где-то к четырем часам утра, изрядно устав, Скрент выключил компы (уничтожив таким образом вирус в оперативной памяти) и почистил дискеты. Все, кроме одной. Она осталась незамеченной. Когда Скрент запирал дверь, дискета одиноко лежала на столе у преподавателя...

На следующий день университет гудел, как разбуженный улей. Происходило нечто странное. Вскоре после начала занятий машины в компьютерных классах начали выкидывать фокусы. Висли одна за другой. Страшно тормозили. Отказывались сохранять информацию... Консилиум преподавателей пытался справиться с ситуацией (хотя никто из них не понимал, что происходит). По этажам сновали студенты, посланные за «самыми правильными загрузочными дискетами». Обнаружив в очередной раз, что «самая правильная» оказалась через короткий промежуток времени непонятным образом абсолютно чистой, — преподы посылали за новой. Некоторые, не поверив своим глазам, отправились на кафедры проверять непонятные дискеты на своих машинах... К полудню практически все компьютеры университета были парализованы. В это время Скрент-младший сладко спал...

Мы точно знаем об источнике проблемы университета только благодаря честности Скрента. Он объяснил, как произошло заражение. Попытались написать «противоядие». Но, к сожалению, к этому моменту вирус уже покинул стены университета...

Вы думаете, подобное произошло только в Питсбурге? Как бы не так. Напечатав опасный код, который мог повторить любой (даже совершенно не понимая его!), журнал выступил в роли распространителя опасного вируса. Именно вируса, хотя создатели не ставили перед собой подобную цель.

Закапали первые слезы над безвозвратно утраченными данными.

Бернтоном Фикс, впервые дизассемблировал вирус (для Ральфа Бургера). На фотографии справа.

Я вам пишу, чего же боле?

Предрассветные сумерки эпохи компьютерных вирусов... Наивное время, когда одни считали вирусы чисто теоретическим вопросом, другие искали в них полезные свойства, а некоторые думали, что никаких компьютерных вирусов нет вообще!

Если в американских штатах проблема уже вставала в полный рост и весть о призраке глобальных эпидемий сенсацией неслась из публикации в публикацию, то в Евразийской части земного шара было относительно спокойно. По причине невысокой степени распространения компьютеров. И все же люди задумывались. Теоретические статьи появлялись и тут. Вспомнить хотя бы книгу немца **Крауса**.

Народ читал книги и публикации. И проникался. Особенно увлекся теорией компьютерных вирусов соотечественник Крауса **Ральф Бургер** (Ralf Burger). Он переводил работы Коэна. Развивал идеи Крауса в своих публикациях. Даже участвовал в диспуте по статье «**Тайная инструкция**» из журнала «**Шпигель**». В ней Фред Коэн (из-за книги «**Компьютерные вирусы, теория и эксперименты**») обвинялся в скрытой пропаганде вирусописательства.

Компьютерные вирусы стали «идеей фикс» Ральфа. Их потенциальная опасность для него была очевидной. Тем удивительнее казалось поведение окружающих. На парня смотрели, как на странного чудака. Он пытался достучаться до сознания обывателей. Объяснить, показать им весь возможный ужас... Но — тщетно. Его хождения по мукам очень показательны. Для начала Ральф решил изучить желание серьезных фирм иметь защиту от вирусов. Он, в исследовательских целях, встроил в разработанную им программу **Plot3d** (графический пакет псевдо-3D) самый настоящий вирус. Поставил на него копирайт и даже снабдил защитой от копирования (нонсенс!), ограничивая возможность «дикого» распространения. После этого разослал множеству организаций, связанных с производством и обслуживанием ЭВМ, письма такого содержания:

«Многоуважаемые дамы и господа, в последнее время в прессе часто упоминаются так называемые компьютерные вирусы без конкретного их описания. Я рад сообщить Вам, что мне удалось создать вирус, работающий под операционной системой MS-DOS. По моим сведениям, это единственная существующая в Германии программа-вирус...»

Далее, без прикрас, на полном серьезе объяснялось действие вируса и его опас-

Вирус Brain в США впервые был замечен в университете Delaware.

ность: *«...основной функцией вируса является его размножение, даже если при этом страдает программа-носитель... Если при поиске больше не обнаруживаются неинфицированные программы, начинается постепенное уничтожение всех остальных файлов в случайной последовательности...»*

Расчет Ральфа был прост. Получив письмо с объяснениями опасной природы вирусов, специалисты компаний должны были заинтересоваться. Убедить их в реальности описания заставлял предлагаемый вирус. Сомневающиеся могли посмотреть, как он работает. Это была самая настоящая демо-версия вирусной программы! Нагляднее не придумаешь. Маленький нюанс состоял в том, что за программу с вирусом Ральф скромно просил цену в 17.50 немецких марок (надо же на что-то жить). По сути, это единственный случай, когда так откровенно и запросто просили деньги за компьютерного паразита. Но Ральф был уверен, что оно того стоит. Убедившись в существовании реальной опасности, руководство компании должно было задуматься о превентивных действиях... И, возможно, пригласить Ральфа на хорошо оплачиваемую работу (чем черт не шутит?).

И что же? Результаты были совсем не те. Ни промышленность, ни солидные компании по производству программного обеспечения на послание не отреагировали. Они считали, что никакой опасности нет. Ральф получил несколько предложений от компьютерных журналов опубликовать материалы о своей программе. Несколько мелких фирм по производству софта просили дать им технологию защиты от копирования (которую он применял для охраны авторских прав на собственный вирус). Последнее письмо его совершенно добило. Некая фирма по-деловому брала быка за рога:

«Нас интересует, по какой розничной цене должна продаваться Ваша программа, хотите ли Вы распространять ее непосредственно через торговых посредников, или...»

— Граждане!!! — хотелось кричать Ральфу, — речь идет о **ВИРУСАХ**!!!

Европа мирно спала. А в это время где-то на Ближнем Востоке готовились первые «бомбы», которые должны были потрясти мир...

Начало посевных работ

Год 1987 отметился несколькими неприятными инцидентами, в которых фигурировали упоминавшиеся в нашем рассказе ученые.

Во-первых, в **Лехайском университете** (Lehigh University) появился вирус. Его так и назвали — **Lehigh**. Не очень опасный, поскольку умел заражать только файлы командного интерпретатора **Command.com**. Дело даже не в самом вирусе, а в том, что в это время там работал Фред Коэн! И он некоторое время был в числе подозреваемых. А кого подозревать, как не автора диссертации по теме «Компьютерные вирусы»?! Очень похоже, что вирус действительно был написан в исследовательских целях, поскольку свою основную роль — инфицирование — выполнял плохо. В нем было запланировано только 4 акта «размножения». Может быть, автором действительно был один из студентов Коэна. Как бы то ни было, в университете внимательно изучили вирус и подробно его описали. (Чем заслужили большую благодарность от вирусописателей).

Во-вторых, произошла темная история с нашим старым другом Ральфом Бургером... Началось с того, что некий **Франц Свобода** (Franz Swoboda) из Вены объявил всему миру о появлении очень опасного вируса, который он назвал **«Чарли»** (Charlie). Позже средства массовой информации переименовали вирус в **Vienna** (по месту проживания Франца). Так вот, этот самый Свобода утверждал, что ему прислал зараженную программу Ральф Бургер! Тот отпирался, говорил, что все как раз наоборот — и он получил этот вирус из Вены. Для изучения программы Ральф с Бернтоном Фиксом дизассемблировали код вируса (впервые это сделано официально). Разобравшись, как он устроен, ученый включает описание его кода в свою новую книгу «Компьютерные вирусы: болезнь высоких технологий» и дает практические советы по модификации кода.

За это вирусописатели поклонились ему в пояс. Благодаря этой книге их число значительно выросло.

Установить истинного автора Vienna так и не удалось... Но если вспомнить, как мыкался Ральф по инстанциям, пытаясь заинтересовать, объяснить, предупредить... Как его никто не хотел слушать... Похоже — мотив у него все же был.

■ ■ ■

На этом закончился первый этап «романтического» периода становления компьютерных вирусов. Семя упало в удобренную землю и было полито. Начали прорастать первые ростки. Человечество еще не поняло, что вместо мягких и пушистых ростков хлопка на виртуальных полях взойдут сорняки, которые не выполоть уже ничем... Но осознание этого придет позже. О том, как люди осознавали, что же они сотворили своими собственными руками, — читайте в следующей (третьей) статье цикла «Философия вирусов» в одном из ближайших номеров «Мании». ■

Божественная философия

Странные люди — эти ученые... Большинство публикаций того периода напоминают детский стишок **Агнии Барто**: *«Идет бычок качается, вздыхает на ходу. Ой, доска кончается, сейчас я упаду!!!»* Если компьютерные вирусы настолько опасны, то какого лешего вы продолжаете двигаться в этом направлении?! Зачем предупреждать в книге о грядущих апокалипсисах и при этом там же приводить рабочий код готового вируса?! Как хотите, но у меня складывается впечатление, что специалисты **с нетерпением ждали** оправдания собственных прогнозов. И делали все, чтобы они стали реальностью!

Но если пофилософствовать, то можно найти и более оригинальное объяснение... Мы привыкли связывать компьютерные вирусы с конкретной средой их обитания. Это носители (жесткие диски, дискеты и так далее), оперативная память, интернет в конце концов... Но всякий раз из рассуждений исчезает еще одна среда — человеческий разум. Ведь прежде, чем код вируса будет где-то записан и реализован, его кто-то придумал. Человек вынашивал идею, обдумывал варианты, искал правильные решения. Еще до обретения какой бы то ни было формы реального (или виртуального) мира вирус уже существует в мыслях его создателя... Каждая эпидемия начиналась с конкретного человека. Так может его и стоит считать первой жертвой своего вируса?!

Многие пытаются ответить на вопрос, почему люди пишут вирусы. Ищут ответы в чертах характера, образе жизни. Но это все верно для «мелочи». Максимум цели у подобных — испортить как можно больше компьютеров. Мелочный человек — мелочная цель. Но зачем делают вирусы те, кто способен на большее (а ведь это случается)? Может быть, сама идея создания жизнеподобной формы является «заразной»? Вы же помните, мы считаем компьютерные вирусы аналогами настоящих — органических. И в первой части приводили доказательства их родства. В таком случае создание вируса — акт сотворения жизни.

Человек, создавая вирус, должен чувствовать себя Богом! И другой возможности познать это чувство на сегодняшний день практически не существует. Но, поддавшись этому желанию, он сам становится носителем паразита. Он идет на поводу у него. Ищет пути для обеспечения его безопасности, жизнестойкости, широкого распространения. Проводит за этим занятием дни и ночи... Он полностью поглощен своей страстью, как наркоман. Так кто из них кем управляет? Человек вирусом или вирус человеком?

Возможно, ученые, слишком глубоко вникавшие в проблему компьютерных вирусов, с некоторых пор шли по коридору, отмеченному этой идеей. И другого пути у них просто не было!

Очень часто в тот период времени в причастности к созданию опасных вирусов подозревались ученые. Паразит оказывался либо вышедшим из-под контроля экспериментом, либо мутантом одной из исследовательских версий. Но почти всегда жизненный путь паразита начинался в стенах какого-нибудь университета.

УБИЙЦА ЖИВЕТ В КАЖДОМ ИЗ НАС...
ОСТАЛОСЬ ЕГО РАЗБУДИТЬ.

«АНТИКИЛЛЕР» – ДИНАМИЧНЫЙ ШУТЕР ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА – СОЗДАН ПО МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО КИНОФИЛЬМА, С УСПЕХОМ ПРОШЕДШЕГО НА РОССИЙСКИХ И ЗАРУБЕЖНЫХ ЭКРАНАХ.

[АНТИ] КИЛЛЕР

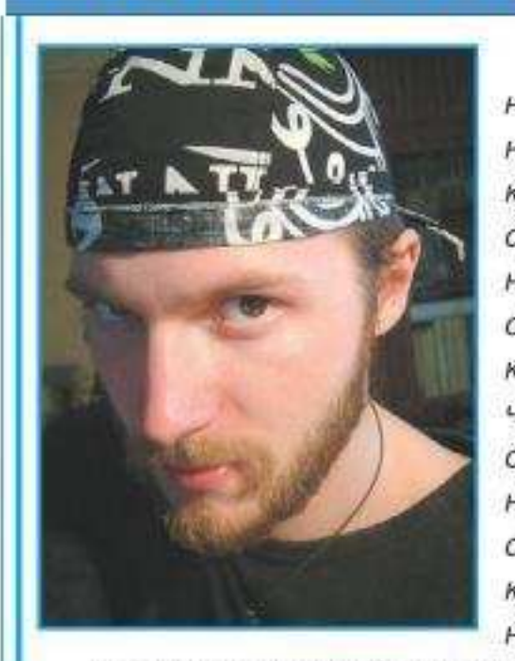
ВОЛНА КРИМИНАЛЬНЫХ РАЗБОРОК ЗАХЛЕСТНУЛА РОДНОЙ ГОРОД ГЛАВНОГО ГЕРОЯ – КОРЕНЕВА (ЛИСА). СТОЛКНУВШИСЬ С ПРЕСТУПНЫМ БЕСПРЕДЕЛОМ, ЦАРИВШИМ В ГОРОДЕ, И ЖЕЛАЯ ОТОМСТИТЬ ЗА ГИБЕЛЬ БЛИЗКИХ ДРУЗЕЙ, БЫВШИЙ МАЙОР ПРИНИМАЕТ РЕШЕНИЕ НАВЕСТИ ПОРЯДОК СВОИМИ МЕТОДАМИ...

© Qbik interactive, 2005. Все права защищены. © M.O. Productions, 2002–2005. © Golden Key Entertainment, 2002–2005. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(056) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU



*Прошедший месяц принес с собой множество разномастных событий, которые, казалось бы, должны были всколыхнуть интернет, как матерый айсберг могучий «Титаник», но кроме легкой ряби на поверхности Мировой паутины ничего с собой не принесли. Еще прошлогодние прорицания различных «специалистов» о гибели интернета в начале 2005-го не сбылись. Вирусам также не удалось растащить Сеть на мелкие кусочки своими жадными пастями. Надеяться же на то, что спамерам удастся развалить великий и могучий Веб, смешно (см. новость «**Нострадамусы лютуют**»). Всевозможные несуразицы, вроде попытки продать невинность через сетевой аукцион, и вовсе прошли незамеченными. Интернет крепко стоит на своих двоих и в ближайшее время кардинально меняться или уж тем паче падать не собирается.*

*В текущем выпуске "Игра в онлайне" вас ждет обзор сразу двух мега-хитов онлайновой современности - **World of Warcraft** и **EverQuest 2**. При этом для WoW у нас для вас припасен отрезвляющий альтернативный взгляд. Ну а всем покло нникам онлайновых космосимов - в обязательном порядке углубиться в изучение материала по **Jumpgate**.*

Оставайтесь на крепкой связи и при устойчивом коннекте, удачного вам серфа...

Алексей Макаренков

Море возможностей

Чего только нельзя сделать через интернет. Дела, которые, казалось бы, еще совсем недавно можно было провернуть только в реале, сегодня уже можно осуществить через Мировую паутину. Желаете купить что-нибудь — не вопрос: доставят в лучшем виде, оплатите по факту получения. Хотите куда-нибудь поехать? Можете выбрать тур через интернет, а то и вовсе посетить интересующее вас место в виртуальности (см. прошлый выпуск «Интернета», статью «**Диптаун наяву**»). Желаете креститься через Сеть? Тоже не вопрос! А может быть, вам подавай виртуальную женитьбу? Так и тут ходить никуда не нужно, налаживаете соединение, поудобней устраиваетесь у монитора, и через несколько часов вы и ваша возлюбленная — муж и жена, причем, не исключено, что вполне законно.

Совсем недавно в интернете появилась еще одна не совсем свойственная ему способность. В Пакистане владельцы одного из кладбищ придумали новую услугу. Разместили на кладбищенской страничке фотографии всех могил, и теперь любой желающий может посетить место захоронения своего родственника, не покидая дома или не выходя из интернет-кафе. Причем подобная услуга была замечена владельцами других кладбищ, которые спешно организуют похожие службы.

Вот так и живем. Еще годик-другой — и похоже, помирать тоже можно будет прямо в интернете. А там, глядишь, и до первого виртуального воскрешения дело дойдет. Интернет он такой! Ему палец в рот не клади — по плечо оттяпает.

Тюремная веб-трансляция

В то время как полицейские одних развитых стран отчаянно пытаются выловить из интернета всех педофилов, а законники других — очистить Мировую паутину от скверны коварных спамеров, в Таиланде изобретали способ, как вообще избавиться от преступности, которая расцвела на благодатной почве этой страны кустистым лопухом. И вправду, количество преступлений на душу населения в Таиланде прямо-таки зашкаливает. Вот власти и решили, что надо использовать интернет, весьма распространенный в этой стране, чтобы навсегда отучить лихих людей творить беспредел и проказить по-всякому. И вот что удумали. Оснастили некоторые тюрьмы веб-камерами, проложили толстые сетевые каналы и в самом ближайшем будущем собираются начать транслировать быт заключенных напрямую на ряд веб-сайтов. По заявлению властей, в видеорепортаж будут включены демонстрации моментов непосредственно перед казнью заключенных и, возможно, даже начальные элементы самой казни.

Разумеется, правозащитные организации, например «Всемирная амнистия», тут же возмутились. Как так?! Во-первых, это нарушение прав людей — нельзя просто так, без согласия, показывать быт, пускай даже преступников. Во-вторых, забороть преступность на корню таким изуверским способом не выйдет. Основная масса преступников в Таиланде — бедняки, у которых интернета нет и быть не может, а значит интернет-демонстрацию тягот заключения они просто не увидят и будут шалить впредь.

На это органы правопорядка задумались, затем изумились и сообщили, что проект планировался вовсе не как публичная демонстрация жесткого тюремного быта, а исключительно как проект, отстаивающий права заключенных. Мол, если все происходящее в тюрьмах транслировать в интернет, то работники тюрем не смогут беспредельничать, а будут относиться к заключенным, как того предписывает устав.

Что ж, в логике ни тем, ни другим не откажешь. В любом случае демонстрация тюрем через интернет — дело, можно сказать, решенное. Осталось только дождаться начала трансляции.

Девственность с молотка

Чего только не продают на интернет-аукционах. Виртуальных персонажей и шмотки для них, жен и мужей, детей и прочих родственников, военные линкоры и целые города, кто-то пытается даже душу по сдельной цене загнать. Но вот совсем недавно на одном из отечественных интернет-аукционов был выставлен воистину оригинальный лот. Юная жительница Санкт-Петербурга, не мудрствуя лукаво, выставила на продажу... право первой ночи с ней. Стартовая цена — каких-то 10 000 рублей. В объявлении юная особа, явно не страдающая от каких-либо комплексов, смело написала: «*Мне уже исполнилось 19 лет. Несмотря на свою явную склонность к нимфомании, пока остаюсь девственницей... Уважаемые господа, я решила выставить на аукцион право лишить меня девственности*».

Оригинально? Не то слово. К сожалению, судьба лота покрыта мраком. Довольно быстро он был снят с торгов. То ли по причине заключения обоюдовыгодной сделки, то ли по прихоти администрации. В любом случае — случай получил широкий резонанс у интернет-общественности. В течение нескольких дней на различных аукционах наблюдалось засилье плагиаторов-повторюшек, желающих повыгоднее продать свою невинность. Преобладали, разумеется, предложения от представителей сильного пола.

Нострадамусы лютуют

Всевозможные интернет-нострадамусы, пророчащие безвременную кончину интернета от всемирного зла в лице спама, в очередной раз сели в лужу. Еще в начале 2004 года лжепророки уверяли нас, что к началу года 2003-го в интернете нельзя будет работать, потому что он будет буквально наводнен различным видом спама. Простым пользователям обещали получение до 300 спам-сообщений в сутки, а компании, по логике пророков, должны были просто-таки утонуть под напором бесполезных писем. Однако не утонули. Более того, начиная с осени количество спама стало стабилизироваться. Прироста почтовой заразы уже не наблюдается. Как было около 65% от общего числа писем, так и осталось, даже немного снизилось. Это при том, то до этого наблюдался чуть ли не 10% ежемесячный рост. Похоже, спам-бизнес перестал приносить такие уж великие доходы, а пользователи — хотя это уже не столь вероятно — научились пользоваться почтовыми фильтрами.

Аналитическая компания **Brightmail** привела интересную статистику. На текущий мо-

НОВОСТЬ МЕСЯЦА

Интернет-будущее

Пока одни специалисты пророчат скоропостижную смерть интернета от спама в ближайшие год-два, а другие прогнозируют крах Мировой паутины под натиском суперновых вирусов, третьи мыслят более глобально. Они строят метатеории развития интернета в далекой перспективе. Действительно, какими будут взаимоотношения человека и Сети лет эдак через дцать?!

Европейские ученые предрекают будущее, скажем так, оригинальное. По их мнению, уже к 2014 году на планете Земля останется очень мало бытовых и прочих приборов, не подключенных к интернету. Куда не сунься — хоть в холодильник, хоть в автомобиль — везде будет он. Да что там холодильник — одежду погладить и белье постирать уже без назойливой Сети не получится. Хотите что-нибудь купить в магазине? Извольте сделать заказ на сайте. Желаете отправить ребенка в школу? Милости просим вызвать школьный автобус через интернет. Даже голосовать за очередного президента, видимо, придется через www. Но это что касается связи человек-интернет. Но будет и другая связь — сеть-человек. Через веб-камеры, встроенные в предметы меблировки и бытовую утварь, за каждым членом общества будет неотрывно следить глаз наблюдателя. Чуть что с человеком не так, немедленно вызывается скорая помощь или катафалк. А если товарищ вдруг решил покинуть путь тесного сотрудничества с администрацией и заняться делишками противозаконными, то на место метко направляется отряд органов правопорядка. Чтобы, так сказать, подавить в зародыше... По мнению тех же ученых, семейная жизнь — общение с женами, мужьями, детьми и прочими родственниками — сократится у среднестатистического гражданина до 30 минут в день, остальное свободное время будут занимать путешествия по Мировой паутине. Зато печенка у очень многих пользователей шалить перестанет — потому что, вместо того чтобы пить по-черному, они по-черному будут лазить по всевозможным сайтам и порталам.

В общем — сублимация в чистом виде и ничего больше. И все в этой теории хорошо, но уж больно она смахивает на какой-то киберпанковский роман. Да и наступление интернет-будущего пророчат на какое-то совсем уж близкое будущее. Не верится, что подобная интернетизация стремительно настигнет нас уже через 10 лет. Вот лет эдак через 30 очень даже может быть. А через 10 — очень сильно вряд ли.

мент, оказывается, почти 25% всего спама составляют всевозможные аферистические предложения. Еще четверть — рекламная рассылка. 15% приходится на порнографию, остальное же равномерно распределено между предложениями фармацевтических компаний, производителями контактных линз и различными интернет-услугами. Будем надеяться, что в ближайшем будущем количество спама плавно пойдет на нет, а то сколько ж можно фильтровать эти десятки никому не нужных писем каждый день.

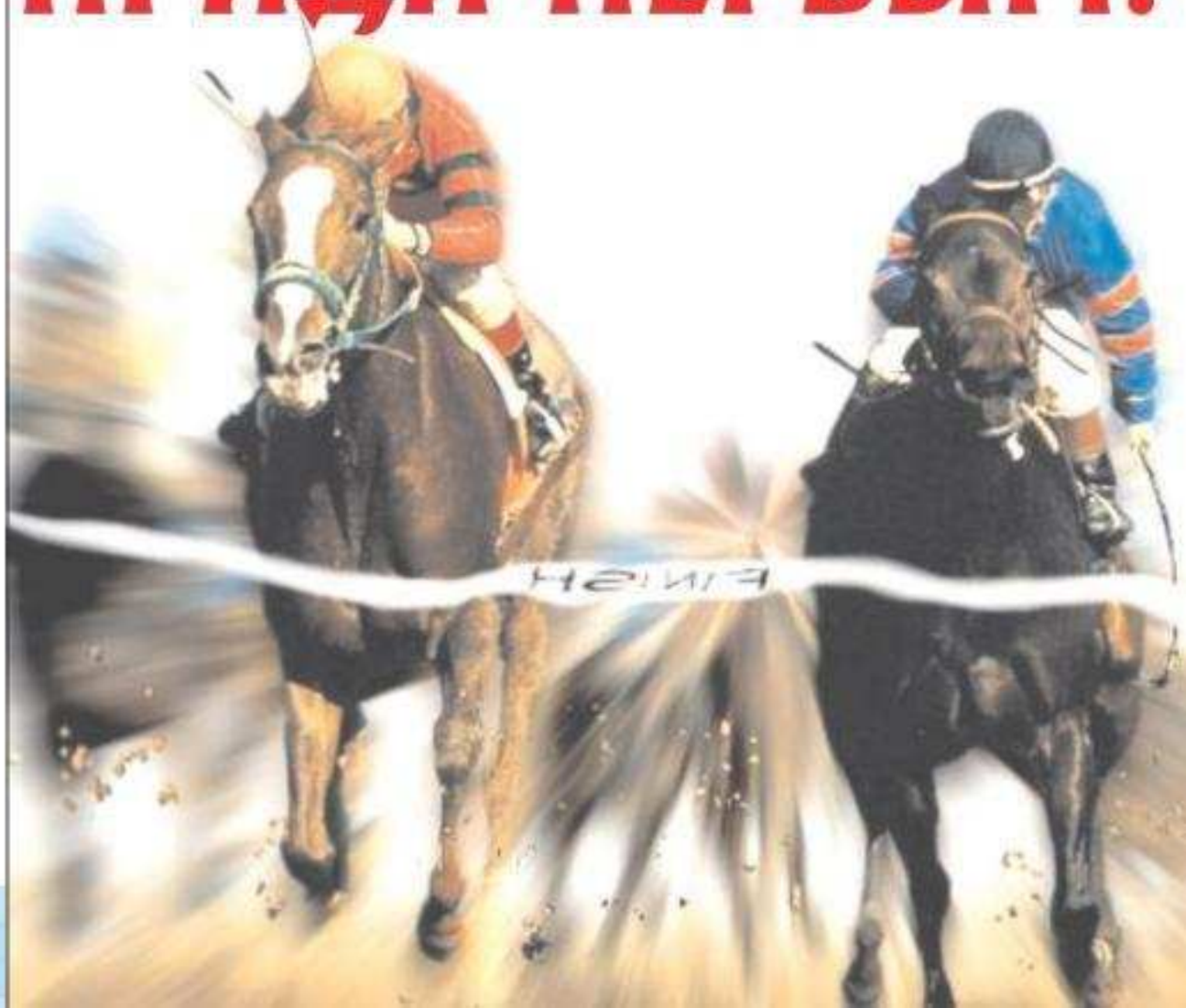
Перипетии «Эксплорера»

Internet Explorer, несмотря на то что далеко не все пользователи считают его идеальным интернет-браузером, продолжает удерживать пальму первенства на рынке. Но по заявлениям аналитиков из **ComputerWeekly**, не долго ему осталось восседать на Олимпе. Популярность IE медленно, но верно падает. Причина даже не в том, что IE не так уж удобен (лично мне, например, он очень симпатичен, хорошеет от версии к версии), а в том, что конкуренты не дремлют, продвигая свои продукты. Причем не только продвигают, но и постоянно совершенствуют. **Mozilla**, **Opera** и прочие альтернативные браузеры набирают все большую популярность. В России уже давно популярность IE значительно ниже заветных 90% — наши с вами соотечественники отдают предпочтение в основном «Опере» — на Западе же ситуация в ближайшее время, похоже, тоже изменится.

В общем-то ничего плохого в этом нет. Здоровая конкуренция еще никому не вредила, а лишь подстегивала разработчиков совершенствовать свои продукты. ■

ЖУРНАЛ в ПОДАРОК!

ЗАКАЖИ ИНТЕРНЕТ-КАРТУ
"ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"
ДО 18 марта
И ОБМЕНЯЙ ЭТОТ КУПОН НА
АПРЕЛЬСКИЙ НОМЕР ЖУРНАЛА
"ИГРОМАНИЯ"
ВАМ ИНТЕРЕСНЫ ПОДРОБНОСТИ?
УЗНАЙТЕ ОБ УСЛОВИЯХ
по тел.: (095) 777-2459 или
на сайте www.telekom.ru
количество журналов ограничено
ПРИДИ ПЕРВЫМ!



АЛЕКСАНДР КОЛОСОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

РАЗМЕЩЕНИЕ PNP-САЙТА В ИНТЕРНЕТЕ

После цикла статей о сетевых движках к нам пришло множество писем с вопросами, как разместить уже готовый сайт на просторах интернета. Эта небольшая статья поможет разобраться с этим вопросом.

Выбор провайдера

Итак, у нас есть готовый сайт на локальном сервере. Пришло время выложить его в Сеть. Для начала нужно выбрать хостинг-провайдера. Это некая фирма, которая предоставит место на своем сервере под ваш сайт. Начинающие обычно ищут бесплатный хостинг. Но нужно усвоить одну простую истину — бесплатные хостинги хорошими не бывают. Они очень медленные, страницы вашего сайта будут долго грузиться. За сохранность ваших данных никто не отвечает. Выделяемого на сервере места очень мало, и увеличения не предвидится. Контрольная панель если и есть, то малофункциональная. Это лишь некоторые недостатки бесплатных хостингов.

Выбор платного хоста достаточно сложен. Например, молодые компании предлагают выгодные для пользователей тарифы, однако их сервера работают нестабильно. Можно столкнуться с полной потерей данных. Крупные провайдеры привлекают разными бонусами, например бесплатной регистрацией домена **.ru** при оплате за 3 месяца.

Из личного опыта могу посоветовать ***www.majordomo.ru*** (крупный хостинг, бонусы), ***www.caphost.biz*** (выгодные тарифы на большие объемы дискового пространства), ***www.blidex.com*** (низкие начальные цены). Платный хост выбирается в зависимости от финансовых возможностей и поставленных перед сайтом задач. Необходимо обратить внимание на наличие услуг **PHP 4**, **MySQL**, **FTP** (на многих бесплатных хостингах, вроде ***narod.ru***, первые две отсутствуют). Без них сайт работать не будет.

Закачать файлы на сервер по FTP-протоколу можно через Internet Explorer. Для этого в строке адреса наберите свои данные (логин, пароль, хост) по приведенной схеме. Нажмите Enter и перетаскивайте в это окно нужные файлы.

Размещение сайта

Положим, с провайдером вы определились. Теперь нужно скопировать на сервер файлы сайта при помощи любого FTP-клиента. Советую использовать **SmartFTP**. Эта программа стабильно работает даже на плохих линиях. К тому же, она бесплатна (для некоммерческих целей). Приступим к настройке программы. Чтобы соединиться с сервером, нужно заполнить 3 поля — **Address**, **Login** и **Password**. Эти данные должен прислать ваш провайдер после регистрации места для сайта. В поле **Address** можно вводить ***домен.ru***, ***ip*** сайта, ***ftp.домен***, ***ftp.хостинг.ru***. Если в письме от провайдера не отмечено особо, просто набираем ***домен.ru***. В поле **Login** вводим общий логин на хосте (или специальный для FTP). В поле **Password** ничего кроме пароля быть не должно. После этого нажимаем клавишу **Enter** и ждем соединения. Если в окне раскрылось дерево сайта, значит, наши попытки увенчались успехом. В противном случае пробуйте изменить данные в упомянутых выше полях. Если все заполнено правильно, но соединения по-прежнему нет, нужно проверить настройки системы (если установлен файервол или **SP2** для **Windows XP**, обязательно создайте в нем «исключение» для программы **SmartFTP**).

Файлы сайта нужно переместить на сервер в папку **public_html** или **www**. После этого они будут доступны по адресу ***http://www.ДОМЕН.ru/ФАЙЛ.html***.

Осталось обуздать базу данных (БД) сайта. Есть несколько путей:

— использовать инсталлятор движка для создания БД;

— вручную импортировать БД.

Первый способ не приемлем для переноса готового сайта с локального сервера (жесткого диска). К тому же, не все движки имеют инсталляторы. Во втором случае нужно войти в **phpMyAdmin** на хосте. Ссылка на него будет в контрольной панели (КП). Если самостоятельно не найдете — требуйте ссылку у админов хоста. Затем отмечаете БД в выпадающем меню левой колонки (вероятно, будет доступна только одна БД). Кликните по ссылке **SQL** и выберите «текстовый файл с базой данных». Вероятно, он будет называться **bd.sql** или вроде этого. Завершаете установку нажатием кнопки *Пошел*. После этого настраиваете файл основной конфигурации сайта (обычно называется **config .php**), указав там те же данные SQL, о которых говорилось выше.

Если требуется сделать бэкап БД, нужно выбрать БД, зайти в phpMyAdmin, отметить и кликнуть по ссылке *Экспорт*. Там выбрать таблицы БД и поставить галочки в полях *Структура*, *Данные* и *Послать*. После щелчка по кнопке *Пошел* начнется загрузка БД. Учтите, что качалки файлов, вроде **FlashGet**, использовать нельзя! Они работают некорректно, и их нужно отключать. Если при импорте полученного бэкапа возникли ошибки, попытайтесь установить галочку в параметре *Обратные кавычки в названиях таблиц и полей*. Если не помогло, вероятно, в БД уже существуют подобные таблицы. Удалите их перед импортом.

Можете приступать к размещению своего сайта в Сети. Только после этого ваша работа станет доступна многомиллионной армии пользователей интернета. ■

ПО ПОНЯТИЯМ: ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Домен — текстовое имя вашего сайта. DNS-сервер российской зоны (**.ru**) преобразует это текстовое имя (например, ***igromania.ru***) в уникальный набор цифр — **IP-адрес** (например, **165.180.198.295**). Домены делятся по уровням: ***.ru***, ***.com***, ***.net*** — первый, ***igromania.ru***, ***google.com*** — второй, ***forum. igromania.ru***, ***skoks.com.ru*** — третий. Покупка домена первого уровня практически невозможна. Второй уровень обойдется в 10-30$ в год. Третий же обычно предоставляется бесплатно либо всей зоной, либо хостинг-провайдером.

phpMyAdmin — самая популярная веб-программа управления базами данных **MySQL**. Мы использовали ее в цикле статей про **PHP-Nuke**.

FTP-клиент — грубо говоря, это файловый менеджер, который обеспечивает передачу данных по протоколу **FTP**. С помощью FTP-клиента несложно переправить файлы на сервер и скачать их оттуда.

Файервол (Fierewall) — он же брандмауэр. Программа безопасности, которая контролирует входящий и исходящий трафик с целью предотвращения несанкционированного доступа.

Бэкап (backup) — резервное копирование информации.

вечерний
неограниченный доступ
интернет
20:00-00:00

тариф "Вечерний. Неделя"
6$/неделя
+ 1 час дополнительно

тариф "Вечерний. Месяц"
22$/месяц
+ 5 часов дополнительно

Дополнительный доступ
$0.5/час с 00:00 до 09:30
$1/час с 09:30 до 20:00
Все налоги включены

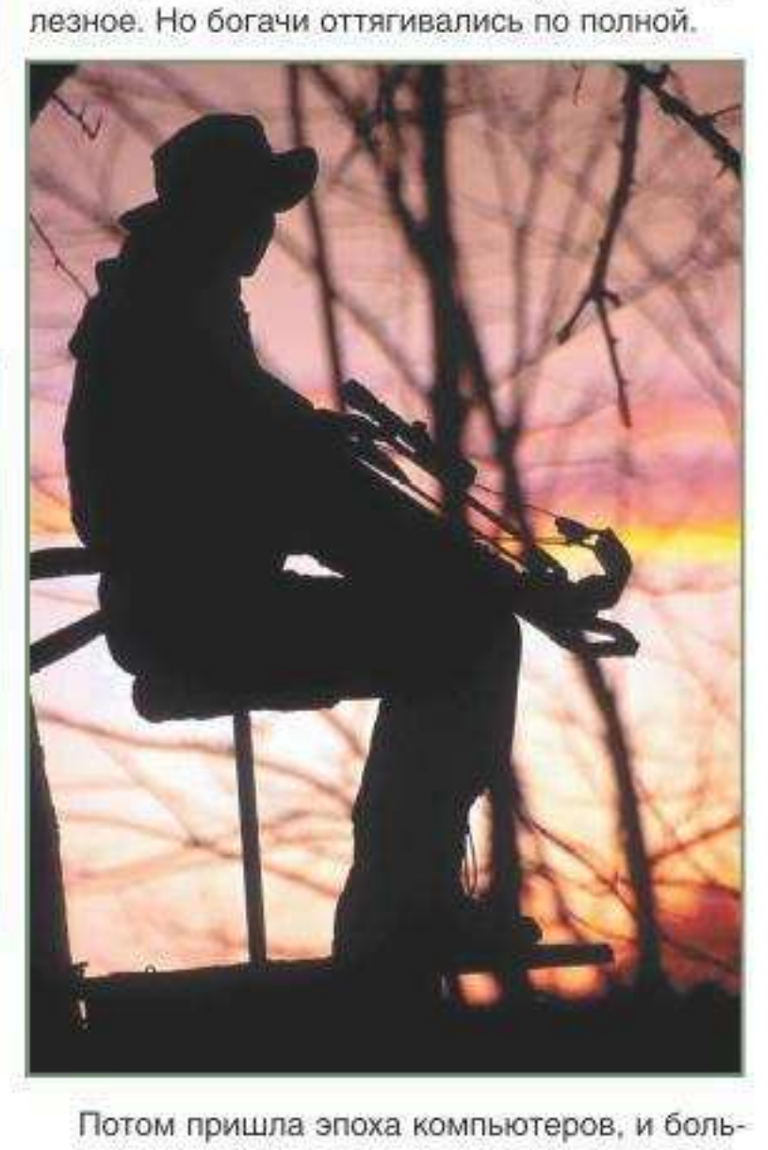
Регистрируйся: (095) 995 1060,
234-0056, 745-7171
имя: demo, пароль: demo
http://www.zenon.net/services/dialup/

www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

ВИРТУАЛЬНОЕ САФАРИ

В докомпьютерную эру одним из самых экстремальных и при этом изысканных развлечений человека считалось сафари. Охота с автомобилей на животных. Чаще всего дело происходило в Африке, и всевозможные слоники, газельки, львы и антилопы подвергались массовому отстрелу, в результате чего — некоторые даже начали потихоньку вымирать. Спасало зверюг лишь то, что охотиться могли только люди состоятельные. Простой гражданин, конечно, мог за половину своей жизни насобирать денежек на разрешение пальнуть в какого-нибудь гиббона, но обычно предпочитал тратить средства на что-нибудь более полезное. Но богачи оттягивались по полной.



Потом пришла эпоха компьютеров, и большинство «денежных мешков» — и уж тем более простых обывателей — отдали предпочтение компьютерным играм. Это не пустой домысел, а факт — статисты не дремлют. Одно расстраивало пользователей, из виртуальных охотничьих трофеев чучел не набьешь, на стенку не повесишь.

И вот, когда все, от почтенной интеллигенции до распоследнего бедняка в глухой китайской деревушке, засели за мониторами, выцеливая очередного шерстистого носорога в каком-нибудь **Carnivores** или оленя в **Deer Hunter**, именно в это время некоторые пользователи Сети придумывали, как совместить безопасную компьютерную забаву с реальной охотой. В итоге мы имеем дело не просто с новым онлайновым развлечением, а с новым способом взаимодействия интернета с реальным миром.

Выстрел через интернет

Как-то **Грег Стивенс** и **Джон Андервуд** забрели на сайт ***www.fantasyhunt.com***, на котором каждому пользователю предлагалось принять участие в эдакой виртуальной охоте. Где-то далеко-далеко, на просторах Айовы, была небольшая территория, на которой расставлены всевозможные чучела и манекены диких животных. Чучела могли передвигаться на специальных шасси. Неподалеку от чучел были установлены пинбольные ружья с прикрепленными к ним веб-камерами. Изображение в реальном времени транслировалось в Сеть, и любой желающий мог за символическую плату потренироваться в меткости. За самые меткие выстрелы полагались небольшие памятные призы.

От оно как! — подумали Грег и Джон. — *А не сделать ли такой же аттракцион, но с участием живых животных?* И сделали! Путь от идеи до реализации оказался неблизким — пришлось обивать пороги офисов, получая всевозможные разрешения на отстрел невинных тварей, подтверждения военных ведомств, интернет-агентств... Но в итоге все трудности были преодолены, $15 000 были потрачены, и вот — несколько недель назад — состоялась презентация.

Место действия — сайт ***www.live-shot.com*** и одновременно — участок техасского леса. На небольшой густо поросшей растительностью территории расставлено больше десятка веб-камер, надежно прикрученных к стволам охотничьих винтовок. Провода веб-камер надежно воткнуты в системные блоки мощных компьютеров. Напротив каждой веб-камеры, в нескольких десятках метров от нее, располагается кормушка для различных видов животных.

Управление спусковым крючком винтовки целиком и полностью во власти «играющего» в виртуальное сафари. Начать охотиться предельно просто. Для начала необходимо заплатить $15 долларов — это месячный взнос участника сафари. А дальше, когда захочется пострелять, отчислить на счет владельцев еще $10 — и можно делать десять выстрелов (время ограничено, так что лучше не медлить).

Если кто-то решил, что действие это совершенно бесчеловечно и его надо немедленно запретить, то тут есть несколько но... Во-первых, смотря с чем сравнивать. Если рассматривать убийство животных вообще — то да, жестоко. С другой стороны, охотники тоже убивают животных, да и мы, простые смертные, лопаем говядинку, свининку и курятину с завидным аппетитом. Так что тыкать пальцем — кто тут больший убийца — мы не станем, а проведем другую аналогию — с охотой. И вот тут забава **Live-Shot** куда более гуманна, чем любое истребление зверушек в лесу из ружья. Причин тому несколько.

Во-первых, звери не постоянно присутствуют на точках подкормки, а значит, легко можно заплатить и никакого зверя вообще не увидеть. Обычно именно так и случалось, когда сайт проходил стадию тестирования. Но поскольку шанс есть — недостатка желающих поохотиться не наблюдалось. Во-вторых, зверушки не глупые и на выстрелы реагируют вполне определенно. Выстрелить-то можно десять раз, но надеяться, что после первого выстрела какая-нибудь зверюга вернется к кормушке, — не стоит. Так что — промазал с первого раза, считай — охота окончена.

Вот и получается: цена небольшая, процент попаданий в животных — минимальный. Хотя если действительно попадете, то вам исправно набьют чучело из подстреленной твари и пришлют в виде бонуса. Вот только случаться это будет очень и очень редко.

Мнение профессионалов

Казалось бы, после такого «зверского» начинания интернетчиков должно было посыпаться море протестов от всевозможных защитников природы. Однако ничего такого не наблюдается. Да, отдельные граждане против, но крупные организации — молчат, и, видимо, вот почему. Виртуальная охота может привлечь даже больше людей, чем реальная. А значит, желающие пострелять не станут копить деньги на винтовки и получать лицензии на реальный отстрел животных. Это — лишь предположение, но так считает большинство защитников природы. При этом количество убитых животных при виртуальной охоте — значительно меньше, чем при охоте реальной. А значит, выгода для природы — очевидна. Так что ждать заявлений в суд, скорее всего, не стоит.

Сейчас сайт продолжает работать в тестовом режиме. Можно вступить в ряды виртуальных охотников и даже пострелять, но... Пока только по искусственным мишеням. Возможно, к моменту выхода журнала на территорию зоны охоты уже выпустят живых животных (кабанов, баранов, антилоп). Мы в редакции журнала считаем, что играть в компьютерные игры все-таки лучше, чем пытаться подстрелить живых зверушек, но если такое начинание поможет сохранить живую природу за счет уменьшения числа охотников в реальности — что ж, значит, посредством интернета будет сделано еще одно доброе дело. ■

SpellForce

Shadow of the Phoenix

Мощь Темного Бога против Тени Феникса - грядет величайшая битва в истории Spellforce!

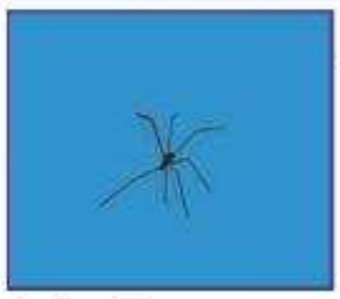
- новая сюжетная линия
- новые кампании
- новые персонажи
- новые заклинания
- новые карты
- более 150 новых предметов

© 2005 «Phenomic Game Development». All Rights Reserved. © 2005 «JoWood Productions». All Rights Reserved.
© 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

www.onemotion.com



Сайт с большим количеством маленьких интерактивных флэш-роликов. Поначалу даже не верится, что подобную красоту можно втиснуть в 1-2-3 килобайта. Однако у авторов это отлично получилось.

Особое внимание советуем обратить на симпатичного паучка, бегающего за курсором. Медитативный процесс. Наблюдая за животинкой, можно просидеть у монитора не один десяток минут.

Прямая ссылка: ***www.onemotion.com/cgi/flash.cgi?movie=spider&bg=000000***

www.bbc.co.uk/science/humanbody/body/interactives/senseschallenge/senses.swf

Человеческий организм, увы, не совершенен. Порой нас несложно подловить на, казалось бы, очень простой задачке. Потом мы, конечно, бьем себя ладонью по лбу, говорим «ну конечно же!»... На страничке приведен ряд тестов на стандартные логические ошибки человеческого мозга. Пройдя их один раз, вы, во-первых, позабавитесь, а во-вторых, будете застрахованы от подобных промашек в будущем. Ведь каждый знает: кто предупрежден, тот защищен.

http://home.cogeco.ca/~reelworldprops

Никогда не считал себя фетишистом. В самом деле, с чего бы это человеку вдруг, ни с того ни с сего получать удовольствие от обладания каким-нибудь предметом? Какая мне разница, есть у меня, например, медальон в виде пули или нет его, похожа моя кожанка на куртку Терминатора или не очень... Но когда я попал на данный сайт, мнение свое я в корне поменял. Определенно, какой-то частью своей души я неизлечимый фетишист. Ну скажите, как можно отказать себе в удовольствии заказать, например... розетку для входа в Матрицу?! Прямо как в фильме у **Нео**, **Морфеуса** и **Тринити**?! Или, к примеру, очки и ножик как у **Риддика** в «**Черной дыре**»?! Конечно, ни один здравомыслящий человек не откажется. А создатели сайта, нисколько не смущаясь, зарабатывают на этой нашей слабости. Не хочешь, а закажешь какую-нибудь безделушку из любимого фильма. Главное — и цены вполне приемлемые: не дороже $50, а чаще — 15-20.

http://arthurtivoli.free.fr/euro.htm

Ну что, казалось бы, можно сделать из воздушного шарика? Ну, надуть его. Ну, лопнуть. В крайнем случае — водой наполнить и с 15-го этажа на голову мирно шествующей в магазин бабе Марусе скинуть. Создатель данного сайта так не считает и, проявив недюжинную фантазию и проворство интеллекта, на-гора выдает десятки идей по использованию простых воздушных шариков: делает из них красивейшие игрушки. Богатая галерея к сайту — прилагается.

www.toothpasteworld.com

Много ли разновидностей зубных паст вы знаете? «**Колгейт**», «**Аквафреш**», «**Чебурашка**», «**Ну, погоди!**» — кто больше?! Я вот тоже назвал с десяток и сбился. А на самом деле на свете их многие тысячи. Существуют специальные компании, специализирующиеся на производстве только зубных паст. Есть эксперты, которые эти пасты тестируют... на вкус, цвет и запах (все вместе называется — органолептические свойства). Некоторые зубные пасты производят из... глины и даже смолы деревьев! Если хотите знать больше — милости просим в музей зубных паст. Помимо фотографий, среди которых попадаются карточки зубных паст производства 1800-го года, на портале собрано множество интересных фактов для любого зубопастоведа, как любителя, так и профессионала. Исчерпывающая информация.

ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»). Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Самых успешных ссылкособирателей и урлосборщиков мы обязательно премируем. Очередное награждение состоится в следующем номере.

http://xdesign.cz/santa-chodicka/

Немного припозднившаяся, но от этого не менее увлекательная бродилка про Санта-Клауса. Санта носится по многочисленным уровням, собирает бонусы, ездит на лифтах, уворачивается от снежных людей и прочей нежити, населяющей ледяной лабиринт. Местами чуть усложнено, но в целом — добротная игра. На «четыре с плюсом».

www.elfdecoder.com/static_pages/snowball_fight.html

Залихвацкий закид снежками. Наводите прицел и отправляете всевозможных дедов морозов, эльфов и прочих снегурок в долговременный нокаут. Главное — по Санте не попадите: за это вычитаются очки.

ФЛЭШ-ИГРЫ

www.lapoo.at/hitmanchristmas

Отличная флэшевая стрелялка по мотивам игры **Hitman**. Товарищ в черном пиджаке и с двумя «береттами» прицельно отстреливает разгуливающих по крыше дома гномов. Гномы тоже не лыком шиты: не менее прицельно обстреливают товарища Хитмана палочками для коктейлей и прочей кухонной утварью.

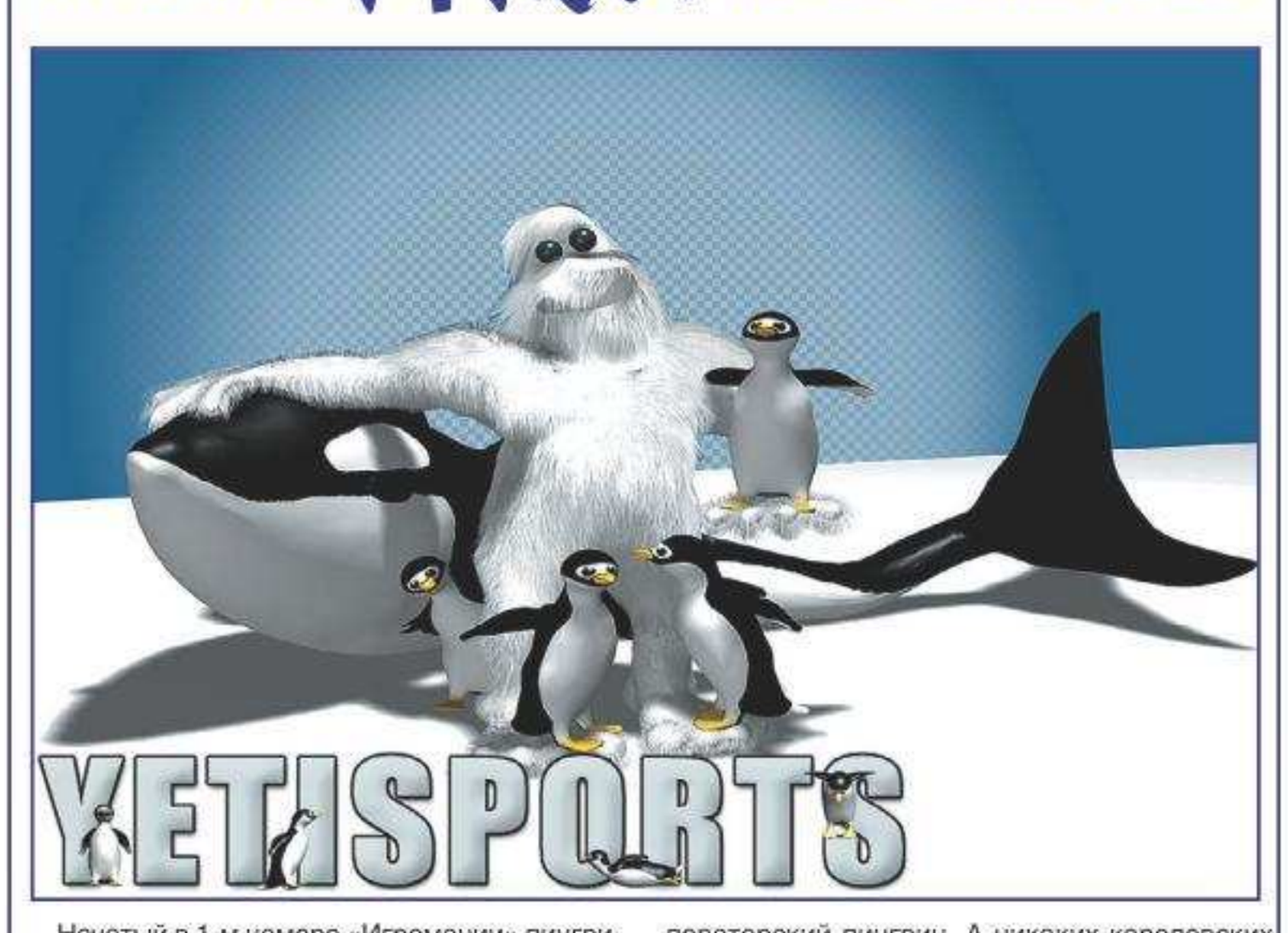
www.nexum.hu/hu/swf/xmas2004_en/game.swf

Необычайно сложная, но весьма захватывающая аркада. Необходимо, управляя самолетом, спасать людей с льдин. Вид сверху. Вертолет постоянно норовит потерять высоту и разбиться вдребезги — приходится постоянно подбавлять газу.

http://psyanim.narod.ru/sports2.html

Чего только люди не придумают по обкуру! Бывает, что из окна погулять выйдут... С 17-го этажа. Случается, что на измену пробивает. А самых талантливых курильщиков пробивает на создание вот таких вот игр. Летающий крокодил-ганджаман. Как бы так попонятней объяснить суть игры? С отвесного утеса стартует зеленый крокодил, курящий травку, и устремляется в полет над водной гладью. Кликами мышки мы можем управлять его лапами. Взмах, другой — и вот уже теряющий высоту аллигатор взмывает в небеса, откуда начинает снова плавно планировать на поверхность воды. Нельзя допускать, чтобы звероящер упал в воду. Но при каждом взмахе лап крокодил набирает скорость. В верхнем левом углу экрана есть специальный крокодилий спидометр: скорость тоже превышать нельзя, иначе крокодил просто сгорит. По мере полета у рептилии кончается топливо — травка, — и его надо регулярно пополнять, отлавливая висящие в воздухе листки ганджубаса.

ПИНГВИНОМАНИЯ итоги конкурса



Начатый в 1-м номере «Игромании» пингвиний конкурс плавно подошел к концу. И сегодня мы подводим его итоги. Несмотря на то что конкурс был, скажем так, локальный и касался игры, которой интересуются явно не все наши читатели, ответов пришло не меньше, чем на все остальные конкурсы. Это порадовало. Что же касается правильности присланных ответов — тут, увы, с радостью пришлось повременить: правильных ответов было очень мало, причем поступать они начали только на вторую неделю после появления журнала в продаже. Давайте разбираться, что же вызвало у вас затруднения. Пойдем прямо по вопросам.

1. Когда в Сети появилась первая игра серии YetiSports?

По каким-то сакральным причинам многие ответили, что в декабре 2003 года, хотя в первой статье о «Пингвомете» мы русским по белому рассказали, что произошло это в самом начале 2004-го. Правильный ответ **а**.

2. На какое расстояние можно было бросить пингвина в первой части игры?

Вопрос был с подвохом. Дело в том, что уже на третий день появления первой части «Пингвомета» в интернете на просторах Сети расплодились различные клоны игры, в которых пингвин летал дальше или ближе, выше или вообще не летал, а плавал. Но в оригинальной игре метнуть пингвина можно было на 300 метров и далее.

В процессе составления конкурса нам удалось выяснить интересный факт, о котором во время составления конкурса нам известно не было. Дело в том, что в первый день по Сети гуляло две версии игры. В одной можно было кинуть пингвина, как уже было сказано выше, более чем на 300 метров, во второй — на 260 метров. Ввиду этого мы решили считать правильными сразу два ответа — **б** и **в**.

3. На какой платформе вышло больше всего игр серии YetiSports?

Вопрос тоже не из простых, потому что на мобильных телефонах вышло довольно много «Пингвинов», но все же меньше, чем на PC. Правильный ответ **а**.

4. Самый большой в мире пингвин.

Разумеется, самый большой в мире — императорский пингвин. А никаких королевских пингвинов, как многие думают, в природе вообще нет. Тем более — пингвинов породы кингсайз. Правильный ответ **б**.

5. Пингвины обитают везде, кроме...

Вот тут попались очень многие. В условиях конкурса мы понятно объяснили, что один вопрос с подвохом и правильного ответа на него просто не приведено. И что напротив этого вопроса нужно поставить прочерк. Подавляющее большинство отвечавших поставили прочерк напротив самых разных вопросов, кроме... того, какого нужно. Отчего-то все посчитали, что уж где-где, а на Галапагосских островах и уж тем более в Северной Америке пингвины водиться никак не могут. Тем не менее они там водятся и даже, не поверите, успешно размножаются. Это и есть **вопрос-ловушка**.

6. Одно из названий йети.

Вопрос, который многие посчитали ловушкой. Хотя тут все предельно просто: «алмасты» действительно одно из названий йети. Правильный ответ **б**.

7. Где искал йети (снежного человека) Эдмунд Хиллари?

Эдмунд Хиллари в поисках снежного человека забрался на Эверест. Правильный ответ **в**.

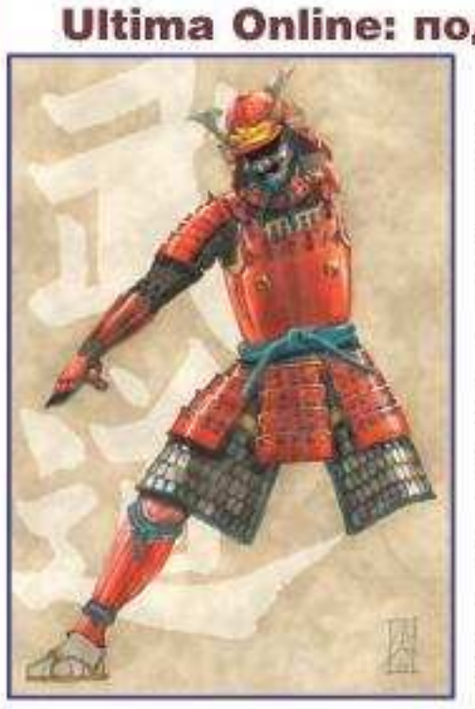
Удивительно, но на все вопросы конкурса правильно ответили только пять человек. Трое из них — те, кто прислал ответы раньше прочих, — получают обещанный приз. Лицензионную версию игры YetiSports — **«Полный пингвин»** от компании **«Руссобит-М»**. Поздравляем **Ярослава Мартыненко** (***eramar@rambler.ru***), **Nesterov DIM** (***nesterovd@udm.ru***) и **Сергея Беспалова** (***wraath@mail.ru***).

Информация к сведению. Один юркий товарищ раньше всех прислал правильный ответ на конкурс. Но сделал это, скажем так, весьма специфическим образом. Некто под ником **LooZer** прислал целых 18 разных ответов на конкурс. То есть было 18 писем с разными вариантами ответов. Один из них попал в цель. По понятными причинам товарища Лузера мы дисквалифицировали за применение нечестных методов игры. Метод ненаучного тыка — не наш метод.

МАРИНА ОРЛОВА
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Ultima Online: подарки



25 марта на шардах **Ultima Online** произойдет знаменательное событие: будет разыграно по пять (!) замков на Маласе. Надо сказать, что замок площадью 32x32 — вожделенная мечта любого пользователя **UO**. Дело в том, что заработать на него еще как-то можно, хоть и весьма непросто, а вот найти под такую застройку свободную землю практически нереально.

Для того чтобы получить приз, нужно всего лишь иметь аккаунт с последним аддоном **Samurai Empire**, приобретенный в период со 2 ноября 2004 г. по 18 марта 2005 г. Очевидно, что главная цель этой акции не столько благотворительность, сколько привлечение новых покупателей, но призы впечатляют.

Ultima Online: покупки

Впрочем, для тех, кому мегаприз не достанется, у нас есть маленькая утешительная новость. **Electronic Arts**, как известно, вполне официально продает высокоуровневых персонажей из **UO**, проявляя таким образом заботу о пользователях, не имеющих времени на долгую прокачку. Ранее в ассортименте были представители восьми классов, теперь к ним добавились **Ninja** и **Samurai**. Стоимость одного героя — $29.99, подробности на ***support.uo.com/advancedcharacter.html***.

А вот поклонникам честной игры мы можем посоветовать разве что официальный сервер **Origin**. Туда по-прежнему нельзя переносить прокачанных персонажей с других шардов, а также приобретать вышеупомянутых advanced characters. Кстати, причиной такого запрета стал результат опроса игроков: подавляющее большинство высказалось за сохранение fair play хотя бы на одном из серверов.

Приключенсы EverQuest 2

Sony Online Entertainment обещает выпустить первый adventure pack к **EverQuest 2** уже в марте. Adventure pack'ами называются небольшие дополнения, появляющиеся в игре между аддонами; соответственно, их стоимость относительно невысока ($4.99). **Джон Смедли** (John Smedley), президент SOE, поясняет: «*Это абсолютно новый способ продвижения онлайновых игр, имеющий много общего с телевизионными сериалами*». Разумеется, речь идет только о новых локациях и расширенном сюжете, без какого-либо улучшения персонажей.

Первое обновление посвящено темным эльфам и включает в числе прочего приключения в катакомбах, расположенных под Норратом. Оно будет бесплатным на начальном этапе; однако тем, кому понравится новое сюжетное ответвление, придется заплатить за полное прохождение. Разумеется, все adventure packs станут доступны и в европейской версии. Неизвестно, насколько эта мыльная новация украсит **EQ2**, но уже ясно, что в расходы на игру, и без того ощутимые для многих российских игроков, добавилась еще одна статья.

Ewerown: чистая дуэль

Малоизвестная чешская компания **StringData** анонсировала выход онлайновой action/RPG **Ewerown**. Концепт весьма своеобразный: нет никакой прокачки персонажей и никакого навязшего в зубах «увлекательного исследования огромного мира», потому что мира как такового тоже нет. Пользователям предлагается просто взять из базового набора «альтер-эго», придать ему нужные свойства и выпустить на дуэль с таким же наспех состряпанным героем.

Несмотря на то, что этот куцый процесс так и хочется назвать «**Diablo 2** в песочнице», торопиться не стоит. На выбор предлагаются футуристические и фэнтезийные персонажи, обладающие множеством разнообразных навыков, и неплохие тактические возможности. В числе последних — ближний и дистанционный бой, магия, ловушки, засады в тени, отравления ядами и прочие приемы, позволяющие добиться разнообразия в сражениях.

Камера находится над боевой ареной, масштаб изображения можно изменять. Увы, графика пока не впечатляет, не говоря уже о том, что фанаты многих игр подобного плана давно уже обзавелись частными PvP-серверами, где и оттачивают свое мастерство. Выход Ewerown ожидается уже в этом году.

Онлайн побеждает ТВ

Исследователь из Стэнфордского университета **Ник Йи** (Nick Yee) опубликовал в Сети интересную статистику: оказывается, западные пользователи MMORPG тратят на свое онлайновое развлечение в среднем 21 час в неделю, оставляя на просмотр телевизора всего 7,7 часа, то есть чуть более часа в день. Исходя из предыдущих данных, это позволило

сделать вывод, что сетевые игры понемногу вытесняют телевидение, становясь приоритетным видом домашнего развлечения в США.

Это подтверждают комментарии игроков к статье, опубликованной на ***www.nickyee.com***. В целом можно назвать три причины, заставляющие людей переносить свой отдых в онлайн: им нравится интерактивность игры, в отличие от пассивного просмотра телепрограмм; им нравится процесс выращивания своих персонажей, и... они просто не приемлют американское телевидение в том виде, в каком оно существует сейчас. ■

ОДНОЙ СТРОКОЙ

■ **Релизы:** EverQuest: Dragons of Norrath (девятый аддон к оригинальному EQ), City of Heroes (европейская версия).

■ **World of Warcraft**. За полтора месяца с момента релиза игры американская версия разошлась тиражом 600 тысяч экземпляров, установив еще один рекорд продаж.

■ **Разработчики**. Популярный DJ Pooh a.k.a Mark Jordan, известный по работе над Grand Theft Auto: San Andreas, стал главным сценаристом в компании 404 Gaming. Ему предстоит работать над новой MMO, выдержанной в урбанистическом хип-хоп стиле.

■ **Star Trek**. Представители Viacom Productions сообщили, что работа над первой MMORPG по мотивам знаменитой вселенной Star Trek в разгаре, но релиз ожидается не ранее 2007 года.

■ **Wish**. Весьма многообещающая MMORPG от Mutable Realms была закрыта еще на начальной стадии бета-тестирования ввиду недостатка финансирования. R.I.P.

■ **The Matrix Online**. На официальном сайте (***thematrixonline. warnerbros.com***) — множество новых подробностей о проекте, включая боевую систему. Напомним, что релиз перенесен на весну 2005 года.

МИРОТВОРЦЫ

ВОЗМЕЗДИЕ

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

«Миротворцы: Возмездие».
Последний боевик студии Novalogic!

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

ТИМУР ХОРЕВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

ЛЕГЕНДЫ АЗЕРОТА

WORLD OF WARCRAFT

Жанр: MMORPG ■ **Разработчик:** Blizzard Entertainment ■ **Похожесть:** Dark Age of Camelot, EverQuest II

Системные требования **Необходимо:** CPU 800 GHz, 256 MB, 32 MB Video, 56K
Желательно: CPU 1GHz, 512 MB, 64 MB Video, выделенная линия

www.worldofwarcraft.com

Вот уже больше двух месяцев, как буржуйская забава **World of Warcraft** прочно обосновалась на рынке онлайновых ролевых игр. Можно подводить первые итоги. Если забыть про перегрузки серверов в первые дни после американского релиза, то старт проекта был на редкость гладким. В европейской версии игры **Blizzard** уже не должны допустить этой ошибки с недооценкой энтузиазма игроков. Сейчас, когда вы читаете эти строки, королевства «Евроваркрафта» уже вышли на расчетный режим по загрузке.

Война и мир

Не должны повторять прежних ошибок и сами игроки. В первые недели толпы геймеров настолько полюбили три самых старых королевства, что в часы пик у входа создавались настоящие заторы с давкой. Кто хоть раз видел сообщение *«Ждите, вы восьмисотый в очереди»*, согласится — зрелище тягостное.

Королевств, то бишь серверов, в первые дни после релиза разработчики с перепугу наплодили изрядно. Штук пять-шесть постоянно запружены и показывают максимальную нагрузку. Еще десяток хвастаются «средним показателем», а остальные пустуют: на них можно долго бегать по лесам/полям, не встречая ни одного игрока. Лишь в крупных городах тлеет жизнь. Смысл селиться в пустых королевствах, тем не менее, есть. Меньше конкурентов, крепче команды, да и мегабайт игра съест меньше (WoW весьма прожорлива в отношении трафика).

Найдутся миры как для мирных игроков, так и для кровожадных манчкинов, выбирающих баталии «стенка на стенку». Во-первых, все сугубо добровольно — если рыцарь Альянса не заберется в город Орды, не вмешается в бой или не включит режим PvP специальной командой, то он неуязвим. Во второй разновидности королевств бесконтрольный PvP возможен на нейтральных землях. У себя дома и люди, и орки в относительной безопасности. Оба варианта прекрасно работают. Внутри одной из сторон серьезные бои невозможны; максимум — рыцарская дуэль. Есть и несколько «ролевых» серверов с жесткими правилами для любителей отыгрыша. Впрочем, правила там соблюдаются кое-как.

Шаг влево, шаг вправо...

Странный подход к графическому оформлению игры привел к тому, что трудно отделаться от постоянного ощущения нехватки полигонов на экране. Углы, углы, углы... За текстуры, анимацию и дизайн твердая пятерка, но, придя в Азерот из щегольского **EverQuest 2**, придется пережить культурный шок.

Однако люди тянутся. На мой вопрос *«Что вам не хватало во втором «Эверквесте»?»* они лишь машут рукой: *«Да ну... Баланса там никакого. PvP вообще нет и в ближайшее время не предвидится»*. А у Blizzard всегда было хорошо с балансом — сказались десять лет работы над стратегиями и полуролевыми играми в стиле «заруби их всех». Трудно сказать, как тестеры пинали крокодильчиков в режиме закрытого бета-тестирования, но к релизу баланс был почти идеальным. Потребовалась лишь пара заплаток и небольшое усиление воина, считавшегося аутсайдерским классом.

Бегая по просторам мира, я регулярно вижу представителей всех девяти классов. Нельзя сказать, что кого-то сильно обделили, хотя заметны традиционные предпочтения по расам: эльф-друид, человек-воин, таурен-шаман. Священников намного больше у Орды, ибо любимая раса для этого класса — нежить. С точки зрения здравого смысла — какая-то ерунда. А все потому, что нежить хорошо сопротивляется заклятьям страха, ошеломления и очарования.

Есть и еще одна замечательная сторона баланса: сравнительно легкое развитие героя. Многие разработчики онлайновых игр, подсознательно опасаясь потери интереса к игре, искусственно замедляют прокачку. Так, в великолепной внешне **Lineage 2** выжить и дойти хотя бы до сорокового уровня могут только заядлые манчкины. А в World of Warcraft эффективно действующий персонаж легко развивается до двадцатого уровня за один день, а до максимального — шестидесятого — за три не-

Иногда тролли-разбойники пробираются в наши города. Разговор с ними короткий.

Празднование Нового года в самом разгаре.

Врата человеческой столицы особенно эффектно выглядят с воздуха.

Крупный отряд Альянса только что отразил рейд Орды.

дели. Тут, в Азероте, никто не боится, что после этого вы забросите игру, потому что удивлять этот мир перестанет ой как не скоро.

Пойди туда — не знаю куда

Помните ли вы, как все начиналось? В 1994 году легенды Азерота создавались для игры **Warcraft: Orcs and Humans** буквально на коленке. За десять лет сказка на наших глазах выросла, возмужала, обросла целой вселенной и даже залезла в вотчину Starcraft. А вы, доблестные покорители подземелий, помните, что серия **Diablo** тоже берет свои корни во вселенной «Военного ремесла»?

Населяющие мир World of Warcraft существа и монстры по большей части пришли из Warcraft 3, последней части стратегии. Людоеды, гоблины-торговцы, рыбоглазые мурлоки, нежить... Но я уверен, что-то шевельнется в душе каждого, кто услышит, как, бросаясь в бой, пещерный людоед кричит: «*А, свежее мясо!*» А эти забавные питомцы «мини-дьябло» с очень характерной внешностью? А исторический музей города гномов? А книжки по истории мира, разбросанные по тавернам? Все это сделано для геймеров. Вам мало ностальгических мотивов? Найдите на улице ближайшего NPC-стражника и несколько раз ткните в него указателем мыши.

Пока одни роняют скупую слезу по былым временам, другие занимаются развитием героя. Хорошо это или плохо, но в игре со всеми ее гильдиями силен индивидуализм. Максимальный размер ролевой команды — пять человек. Самый эффективный способ развития — непрерывно выполнять квесты от NPC, связанные с охотой. Группы легко собираются, стоит лишь бросить в общем чате клич, но, увы, так же легко распадаются, как только задание или серия заданий закончатся. Просто ходить на охоту в команде невыгодно — слишком сильно урезано количество опыта, получаемое группой.

Слишком много квестов, как известно, не бывает, поэтому здесь их просто очень много. На любой вкус, для любого уровня. Быстрые («*Отнеси горячее пиво в соседний город, пока не остыло*»), классические («*Убей 10 грымлов и принеси их жмырлы*»), профессиональные и классовые, многоходовые и эпические. Десятки элитных монстров ждут, пока очередная группа приключенцев с гиканьем забьет их топорами, чтобы вновь возродиться через две минуты. «Мгновенные» подземелья регулярно копируются, чтобы каждая ролевая команда, входящая под своды Номергана или Алого Монастыря, получала катакомбы в свое полное распоряжение.

А когда герой развит уровня эдак до сорокового, очки таланта раскиданы по перкам и куплен новый двуручный меч... приходит время PvP.

Орда взяла, и наши пали

Группы высокоуровневых героев Альянса или Орды регулярно ходят на рать друг другу в гости. Чаще всего действия приобретают партизанский характер: вынести удаленный пост, навести шуму в городе. Но иногда множество групп собираются вместе и объединяются в рейд, специальную «сверхгруппу» для набега на чужую территорию. И тогда начинается серьезная драка. NPC-охранники еще могут с грехом пополам отогнать парочку партизан, но с серьезным рейдом они ничего не могут поделать. И гибнут торговцы, охранники, заводчики грифонов и квестодатели.

И собираются герои, и начинают думу думать — как отогнать врага. На крупных серверах не редки эпические битвы, в которых участвуют до сотни высокоуровневых героев. Эффектное зрелище, скажу я вам. Недоросшие до сражений новички либо глазеют на спецэффекты (на родных землях), либо спасаются бегством (на нейтральных). Когда-нибудь и они отмстят за не вовремя погибшего квестового NPC.

■ ■ ■

Blizzard не только почивает на лаврах. Администраторы цепко держат сервера, игровые мастера целыми днями разбирают ворохи заявлений от трудящихся, а креативная часть команды думу думает. Какой бы учудить конкурс? Какое событие организовать в игре?

Например, празднование Нового года в Азероте было поставлено на широкую ногу. И орки, и Альянс получили в свое распоряжение елки, праздничные гирлянды в городах и настоящего Отца Зиму в красной шубейке с белым воротником. Он сидел под елкой и раздавал всем желающим квесты. С ролью помощников-эльфов прекрасно справились продувные гоблины, торгующие снежками, сладостями и алкоголем. Никого не пришлось уговаривать: толпы пьяных и веселых героев шатались по площадям, бросались снежками и превращались в снеговичков.

Исключительно достойная реализация первого праздника в первой онлайновой игре. А это значит, что Азерот — в надежных руках. Впрочем, кто сомневался в способностях Blizzard? ■

РАСА, КЛАСС, ПРОФЕССИЯ

Первый выбор, который совершает игрок, — сторона. Их две: **Альянс** и **Орда**. Их вражда — основа для всего игрового PvP. Вообще, система «игрок против игрока» здесь очень ограничена. Внутри одной стороны междоусобицы нет в принципе.

У каждой стороны на выбор есть четыре расы. Альянс — это средние во всех отношениях **люди**, приземленные **карлики**, умные **гномы** и ловкие **ночные эльфы**. Играя за Орду, вы будете выбирать расу среди брутальных **орков**, стойких **мертвецов**, мощных **тауренов** и жилистых **гоблинов**.

Следующий выбор: класс персонажа. У каждой расы есть три-четыре варианта классов, а всего классов девять. **Воины** сильны в танковом бою, мощные **паладины** с **шаманами** славятся зачатками лечащей и усиливающей магии. **Маги** — обычные маги: вблизи хилые, но издали — очень опасные. **Священники** — классические клирики, незаменимые в команде. **Охотник** орудует луком и приручает животных, **чернокнижник** призывает нечисть, а **друид** оборачивается в зверей. Наконец, **разбойник** полагается на удары исподтишка и на боевые комбинации атак. Начиная с десятого уровня, игрок сможет получать так называемые «очки таланта» и разрабатывать дерево уникальных перков для персонажа.

Любой класс может выбрать себе профессию по душе. Вариантов много. Рыболовство, хлебопечение, навыки первой помощи — побочные профессии, их можно набрать всей кучей и спокойно развивать. Основные профессии — рудное дело, кройка и шитье, кузнечное дело, травничество, алхимия — выдаются только в количестве двух штук в одни руки.

ВЕРДИКТ

Игра дорого стоит, требует кредитку и хорошую связь. Но кого волнуют такие мелочи, если эта игра — World of Warcraft? Некоторые ропщут, но WoW — хит, и от этого уже никуда не деться.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

9.5

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

ШЕПОТ ИЗ-ПОД СТОЛА

World of Warcraft: Альтернативный взгляд

Хиты бывают разные. Самые настоящие — те, которых никто не ждал. Делает себе какая-нибудь компания игру. Вынашивает дерзкий план своим творением отправить всех геймеров в продолжительный нокаут. Все одиннадцать раундов разработки проекта держит глухую оборону: ни тебе щедрых на обсуждения форумов, ни интервью гейм-журналистам, которые так и норовят в грязь лицом втоптать. А потом стремительный апперкот — релиз проекта — и вот все уже не могут оторваться от мониторов. Потому что *«Опа, какая фишка получилась! А мы и не ждали!»*. Это хиты истинные. Когда нет, нет, а потом чик — и вдруг есть. Из мира офлайновых игр недавно так выстрелили **Chronicles of Riddick**, из онлайновых проектов так когда-то удивил **Jumpgate**.

А бывают хиты совсем другого сорта. Делают их люди, которые в прошлом на хитах, что называется, собаку съели. И не одну. И все ничего другого от них, кроме как хита, не ждут. В этом случае наступает время тонких, можно сказать даже тончайших материй. Умения играть на популярности. Выпустить откровенный отстой — невозможно. Игроки, разочарованные, но вооруженные до зубов неоправдавшимися надеждами, сначала будут месяц бушевать, клясть разработчиков на каждом интернет-углу и в форумах, затем поднимут на смех, а после и вовсе начнут пальцами тыкать: смотрите, мол, как эти хитоделы опростоволосились. Так что откровенную лажу выпускать нельзя.

Но можно поступить иначе. Сделать игру по всем показателям хорошую.

Чтобы в движке «пучок», в дизайне вселенной «о'кей» и с балансом непременное «чики-гаги с кисточкой». Чтобы крышу от игры не рвало, но и нутро в унитаз ни в коем случае не выворачивало. С самого начала работы над проектом необходимо проводить непогрешимую рекламную кампанию, чтобы ни одна геймерская душонка не догадалась о сути хитроумной затеи. В этом случае произойдет удивительная вещь. Эта самая средненькая по большинству параметров и очень хорошая лишь по некоторым игра вдруг — раз-два-три, елочка, зажгись — превратится в самый настоящий, ни чуточки не поддельный хит. Потому что имя разработчика — раз, потому что месяцы и годы ожидания — два. И потому что — ну правда же хорошая игра, а что чуток до хита не дотягивает, так зато про «Варкрафт». И кто это тут против?! Не ты ли?! А ну иди сюда, побазарим!

Если вы уже точите ножи, чешете кулаки и смазываете верные шотганы, то не напрягайтесь. Пустое это. Истязаний не потребуется. Я ни разу не хочу сказать, что WoW — упаси и сохрани — плох. Я же не самоубийца! Хорошая во всех отношениях игра. Да, схалтурили немного моделлеры. Ну, наваяли крякозябревых персов и монстряков. Ну, ошибся кто-то в диздоке и прописал возможности одного класса другому. По дефолту. В конце концов, может, это оно так и надо. И то, что из любого героя чуть ли не за сутки игры можно вырастить терминатора в доспехах, а через неделю с чистой совестью переплавить его в годзиллу и пойти ностальгировать мечом и файерболом по полям и весям, — это тоже, разумеется, никакая не недоработка, а обдуманный стратегический ход. Конечно! Постепенно, шевеля извилинами, развивать одного перса нынче не в моде, зато можно всяких разных по несколько раз. До завтрака, во время обеда и после ужина, не отрывая взгляд от свежего выпуска «Комсомольской правды». Я разве что говорю?!

И **EverQvest II** этот ваш никому не сдался. Что вы, в самом деле? Там же PvP никакой! Зато в WoW убрал галочку и насладился, а потом обратно поставил — и снова пай-мальчик: никого не трогаю, случайно здесь прохожу, и вообще, «сами мы не местные». А потом набежит целая орда таких вот пай-мальчиков, вынесет целый город, а ты думай, каким бы таким навыком рыбалки их обратно на родину спровадить. Впрочем, это все голословные обвинения. Шепот из-под стола...

Зато в WoW есть множество уникальных, ни с чем не сравнимых квестов. На Новый год под елкой исправно сидит Санта-Клаус и затаривает всех квестами по самое «не». На 8 марта Санта мутирует в плейбоя во фраке и с букетом гвоздичек: четное число мужчинам, нечетное — прекрасному полу. На 1-е сентября из Санты получится отличная Марья Ивановна... Собственно, мало ли красных дат в календаре? Есть вот еще Первомай. Про него бы разработчикам кто напомнил...

А еще — вы не поверите. Для WoW совсем не важна ширина интернет-канала. Надо лишь уметь этим каналом правильно воспользоваться. Сгодится даже завалящий модем на 56K. Высокое время отклика, доходящее до нескольких сотен миллисекунд (неизбежное зло), в мирное время не особенно мешает. Можно честно охотиться, посиживать на бережку с удочкой в мозолистых лапах и любоваться на чудесный закат. В серьезном бою поучаствовать, правда, не получится. И вот почему. Если ваш противник не дай бог иностранец, то задержка сигнала с его стороны, скорее всего, не выше пятидесяти миллисекунд. В интенсивном динамичном бою это дает огромное преимущество. В бою с участием десятков персонажей к модемщикам подкрадывается смертельно опасный зверь лаг. Обычно в этом случае герой превращается в бессловесную грушу для битья. Серьезные гильдии в бою давно взяли на вооружение системы голосовой связи. Использование **Teamspeak** просто обязательно для вступления в некоторые из них. А на модеме... ну, вы и сами уже все поняли?!

Еще раз — не подумайте, что я ругаю эту, вне всяких сомнений, гениальную игру. Ну кто я, в самом деле, чтобы позволять себе такие вольности. Просто еще один игрок, сердце которого не замирает от этого священного буквосочетания — «Warcraft»?! И конечно, никакая WoW не «просто еще одна неплохая MMORPG», а самый настоящий хит и веха в истории онлайновых ролевок. Однозначно! ■

ВЕРДИКТ

Ваятели хитов сделали хорошую игру, дали ей в руки транспарант «100% хит» и отвесили хорошего пинка под зад. Если вы думаете, что просто хорошая игра от этого стала хитом, то позвольте вам не поверить.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ РЕЙТИНГ

8.0

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие дизайнер серии Jagged Alliance Шон Линг

БРИГАДА Е5
Новый Альянс
WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей>>

Более 30 уровней: городские кварталы, открытая местность, военные базы>>

Оригинальная система организации действий, режим "Умной паузы">>

Более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие>>

Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию>>

© 2004 ЗАО «1С» © 2004 APEIRON

МАРИНА ОРЛОВА
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Интернет/Игра в онлайне/Играем. **Жанр:** MMORPG * **Разработчик:** Verant Interactive * **Издатель в России:** Акелла * **Системные требования:** PIII-733, 512 Мб ОЗУ, GeForce 3, модем *http://everquest2.station.sony.com*

Такие хиты, как **EverQuest 2**, выходят нечасто, а в поле зрения игроков и вовсе держатся годами. Поэтому мы уделяем им повышенное внимание, рассматривая проект под всеми углами и со всех сторон. А уж если игре повезло и она обзавелась официальным издателем в России (компания «**Акелла**»), то наш интерес, соответственно, увеличивается как минимум вдвое: ведь возможность оплачивать популярную MMORPG и игровое время в ней российскими рублями, не прибегая к помощи зарубежных друзей и их кредитных карточек, — огромный плюс. К тому же это означает, что наших земляков в игре будет гораздо больше, чем обычно.

Совсем недавно мы бросили первый взгляд на **EQ2**. С тех пор прошло достаточно времени, чтобы геймеры успели высказаться об игре, что называется, от всей души, используя демократичные интернет-форумы. Мы предлагаем вашему вниманию квинтэссенцию мнений и отзывов, собранных по горячим следам. Это пока еще не рецензия, это то, что называется «люди говорят». Информация, пожалуй, более важная, чем полноценный обзор, особенно в свете сегодняшнего непростого выбора между **World of Warcraft** и EQ2. Мы заглядывали как на российские, так и на западные сайты и не упоминаем их здесь только ввиду экономии места: таких фан-сайтов уже слишком много, а голоса «за» и «против» везде одинаковы.

Голоса «за»

Сразу отметим, что EQ2 в целом оценивается весьма положительно, но, естественно, только среди игроков, готовых купить лицензионную коробку (1100 р.) и оплачивать игровое время (430 р. в месяц, цены ***www.cdgames.ru***). Системные запросы легко масштабируются, но для того, чтобы получить удовольствие на все, так сказать, ежемесячные 430 р., потребуется достаточно мощный компьютер. Итак, делаем поправку на свои финансовые возможности, и если здесь проблем нет, то отправляемся в интернет, добавляя к собственной оценке игры глас народа.

Самое главное достоинство EverQuest 2, о котором говорят сегодня как в России, так и за ее пределами, это *баланс*, с которым не могут сравниться ни **Dark Age of Camelot**, ни даже **World of Warcraft**. Мы разделяем это мнение, но все же заметим, что речь идет, во-первых, о продукции **Verant**, то есть компании, которая имеет представление о том, как делать качественные MMORPG. Во-вторых, первый **EverQuest** вышел шесть лет назад и с тех пор обзавелся девятью аддонами. Согласитесь, времени для шлифовки пресловутого баланса у разработчиков было с лихвой. И в-третьих, эта оценка относится только к дате релиза игры. Естественно, впоследствии все конкуренты выпустят патчи, все выправится, но если игра сбалансирована уже на старте — это мощный аргумент «за».

Второй плюс имеет те же корни: многолетняя работа над игровым миром и максимальная детализация всего, чего только можно. Новички, попавшие в EQ2 из какой-нибудь кондово-бесплатной MMOG, долго стоят здесь, открыв рот, сильно смахивая при этом на жителей отдаленной деревеньки, впервые попавших в столицу. Яркий, красочный, по-настоящему живой мир притягивает к себе даже знатоков жанра, мгновенно вычисляющих, чем они будут заниматься здесь через год.

Ветераны, помнящие MUD'ы на компьютерах с процессором i80386, с удовольствием разгуливают в EQ2, и мы были в их числе. Здесь можно быть просто туристом и не испытывать по этому поводу ровным счетом никаких комплексов. Даже оригинальный EQ вместе с аддонами имеет почти полмиллиона подписчиков, что же говорить о второй части? Именно то, что мы увидели на одном из западных фан-сайтов: *«Я готов совершать здесь прогулки, потому что здесь красиво. А об этой игре я и так все знаю, просто дайте мне погулять!»*

В числе несомненных плюсов упоминаются полностью настраиваемый интерфейс, идеальная система «лута» (собирание имущества почившего в бозе персонажа соратниками по игре) и такая приятная фишка, как полная невозможность для окрестных рыцарей влезть в ваше сражение с монстрами и получить «почти бесплатно» очки опыта и ценные трофеи, если вы не дадите специальное разрешение.

Ценители небезызвестной RPG **Morrowind** искренне радуются несомненному сходству EQ2 со своим кумиром, так что если вы принадлежите к их числу, добавьте в актив игры еще один плюс.

Голоса «против»

Естественно, всем угодить невозможно, и находятся ворчуны, категорически не признающие EQ2. В первую очередь в их рядах оказались любители PvP, то есть завзятые дуэлянты и PK. Действительно, в EQ2 у них особого простора нет, так что если вам не терпится вонзить что-нибудь острое колюще-режущее в тушку дружественного соратника по игре — отправляйтесь в **Shadowbane**, этот мир придуман именно для вас.

Почему не в WoW? Несмотря на то, что там-то режим PvP был анонсирован, что называется, со страшной силой, игроки получили в свое распоряжение обычные арены, находиться на которых, может, и веселее, чем сражаться с монстрами, но это все же не то, что ожи-

Возможно, из-за отсутствия PvP кому-то EQ2 покажется «игрой для девочек», но это будет большая ошибка!

Удачно настроенная внешность способна отпугивать сама по себе...

Одиночные сражения с монстрами имеют смысл только в начале. После 20-го уровня придется искать себе компанию.

«АКЕЛЛА» ОТВЕЧАЕТ НА ВОПРОСЫ

На все вопросы покупателей ответят на сайте компании «Акелла», российского издателя игры (http://www.akella.com/pub-everquest2-ru.shtml).

Издатель игры в России — компания «Акелла» (*www.akella.com*), представители которой охотно ответили на наши вопросы.

«Игромания» [И]: Почему вы решили издавать EQ2 в России?

«Акелла» [А]: Мы решились на сей ответственный шаг не сразу. В течение довольно длительного периода времени нам поступали заманчивые предложения от некоторых издательств, но мы считали, что российский рынок еще не готов для восприятия многопользовательских онлайновых проектов. Времена меняются, и опыт других отечественных издателей показал, что подобные проекты могут заинтересовать геймеров и конкурировать с singleplayer-играми. Рынок компьютерных развлечений постоянно расширяется, растет и совершенствуется.

Что касается конкретно EQ2, то мы считаем этот проект наиболее удачным по многим показателям. Во-первых, это очень высокотехнологичная и продуманная игра, на данный момент ее можно с полной уверенностью назвать лучшей в своем роде. Кроме того, она очень демократична по своим требованиям и цене. Во-первых, EQ2 хорошо идет даже на 56k-соединении, в то время как многие подобные проекты более требовательны к коннекту. Во-вторых, игра выходит на территории России по специальной цене — $30, что почти в полтора раза дешевле, чем западная версия.

[И]: Как решается вопрос со свободной продажей карт оплаты игрового времени в России?

[А]: Универсальные GameCard, позволяющие оплатить 30 дней игрового времени, уже можно приобрести на сайтах ***www.akella.com*** и ***www.cdgames.ru***.

[И]: Назовите, пожалуйста, места, где можно приобрести EQ2, включая интернет-магазины.

[А]: Игру можно приобрести в таких крупных сетях магазинов, как СОЮЗ (подробнее на сайте ***www.soyuz.ru***), МИР, М-ВИДЕО, ВИДЕОЛЕНД, а также в интернет-магазинах ***www.cdgames.ru***, ***www.ozon.ru***.

[И]: Ваши планы относительно издания у нас других MMORPG, в частности чрезвычайно привлекательной с финансовой точки зрения Guild Wars, где абонентской платы нет, а уровень игры очень высок?

[А]: NCSoft — корпорация, разрабатывающая **Guild Wars**, делает основной упор на размещение рекламы в этом проекте, привлекая аудиторию бесплатным доступом к игре. У нас же, в России, размещение рекламы в компьютерных играх еще не развито должным образом. Да что говорить об играх, посмотрите на отечественную киноиндустрию: product placement только начинает набирать обороты и вызывает пока лишь только улыбку на лице. С нашей же стороны, запускать в России бесплатную игру будет более чем невыгодно в финансовом плане, ведь поддержка игры стоит больших денег, а прибыль с проекта можно будет получать только с продаж дисков. И диски эти будут стоить очень дорого.

Относительно наших собственных разработок: в скором времени мы покажем общественности проект **«Корсары Онлайн»**. Эта долгожданная морская MMORPG, разрабатываемая вместе с нашими западными партнерами, уже скоро будет официально анонсирована.

далось. Справедливости ради отметим, что достойное PvP обещают со временем сделать как разработчики WoW, так и EQ2.

Пару заслуженных пинков получила и система квестов: если ваши друзья, имеющие высокоуровневых героев, согласятся вам помочь с вещами и деньгами, то без квестов можно обойтись. А вот если бы прохождение этих заданий было обязательным, да еще и в компании только персонажей своего уровня, это был бы другой разговор. Впрочем, сами квесты весьма разнообразны, благо что их уже сейчас около 4000, и проходятся из простого интереса.

Хотите оценить красоту EQ2 по достоинству? Готовьте видеокарточку не ниже GeForce 3...

Рост подопечных героев значительно медленней, чем в DAoC (раза в три), и не идет ни в какое сравнение с молниеносным становлением hi-lvl-персонажей в той же **Guild Wars**. С другой стороны, постепенное выращивание супергероя — сама суть EverQuest. И этот процесс затягивает настолько, что кое-кто уходит в него с головой (и разумом заодно), после чего матери несчастных жертв онлайна, выпавших из реальной жизни, судятся с Verant, их жены объединяются на портале **Yahoo!** в клуб «кибервдов», а журналисты обзывают игру EverCrack. Игра действительно увлекательна, просто надо знать меру этого увлечения.

Этап создания персонажа не радует особо впечатляющей графикой, но весьма богат возможностями.

В EverQuest 2 играют представители обоих полов, благо что свое альтер-эго можно настроить почти по собственному образу и подобию.

Мой новый мир...

Так что же выбрать? На сегодня игровое сообщество уже более или менее определилось, но только в том, что практически все игроки, опробовав WoW и EQ2, выберут что-то одно: эти игры слишком отличаются. Те, кого не устроят оба варианта, отправятся либо в **Lineage 2**, либо в **Guild Wars** — своего рода «третий фронт» жанра. А кое-кто вообще не высунется из той же **Anarchy Online**, и, возможно, правильно сделает. Совсем уж древние любители MMORPG посетуют на попсовость WoW и наследственную болячку EQ2 в виде слишком серьезного отношения к длительной прокачке персонажей, но это уже их проблемы.

Однако напомним, что о российских ценителях новейших MMORPG пока что позаботились только издатели WoW, EverQuest 2 и **Final Fantasy XI**. Тем же, кто предпочтет более экзотичные варианты, придется предпринять немало усилий и проявить недюжинную сноровку, оплачивая свой аккаунт... ■

ДОЖДАЛИСЬ?

В этом году мы получили целое созвездие высококлассных MMORPG, среди которых EverQuest 2 займет одно из лидирующих мест. Не исключено, что первое. Только не забудьте, что удовольствие стоит $14.99 в месяц.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

9.0

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ

Jumpgate Online: The Reconstruction Initiative

Жанр: MMORPSS * **Создатели:** Mightygames * **Системные требования:** P-III 600, 128 Мб RAM, 32 Мб видео, интернет-соединение 28 800 и выше

www.roma-victor.com

Космических симуляторов на PC — раз-два и обчелся. Хороших — и того меньше. Стоит ли говорить, что найти хороший онлайновый симулятор почти невозможно? В интернете принято рубиться в различные виды ролевых игр или в action. В какой онлайн-хит ни ткни, обязательно окажется либо ролевкой, либо ураганным шутером. Но все же есть среди онлайновых космических эпопей игра, способная увлечь игрока на недели, месяцы, а некоторых даже на годы... Имя ей Jumpgate Online. И хотя космосим этот вышел не вчера и даже не позавчера, время пошло ему только на пользу. По-прежнему космические просторы виртуальности бороздят тысячи кораблей, по-прежнему заключаются альянсы и начинаются кровопролитные войны. Jumpgate, как хорошее вино, с годами становится только лучше. И в ближайшие пару лет, а возможно, и больше, забвение этой игре не грозит.

Elite, **Elite Plus**, **Elite II: Frontier**, **Frontier: First Encounters**... **Jumpgate**. Если вы играли хотя бы в одну из «Элит», то в мире Jumpgate все вам будет знакомо. Потому что Jumpgate — это онлайновый вариант «Элиты»!

Давным-давно, в далекой галактике...

...В мире и согласии существовали пять рас, у каждой были развитые технологии, своя культура. Между расами велась взаимовыгодная торговля. Во вселенной царило всеобщее счастье и процветание. Никто и не догадывался, что миру вскоре настанет конец. Потому что внезапно из глубин вселенной...

До наших дней дошли лишь легенды о той катастрофе, теперь ее называют **«Большой взрыв»**. Жившие до этого в мире расы потеряли контакт друг с другом. Тысячи населенных планет превратились в космическую пыль. Потому что пришло Великое Зло. Но были уцелевшие. Они начали строить новый мир. Не одно тысячелетие прошло, прежде чем выжившие создали технологию искажения пространства. Любой космический корабль, попав в зону действия такого прибора, получал возможность совершить прыжок на огромное расстояние. Так появились порталы перемещения — **Jump Gates**. Расы снова начали общаться руг с другом. Но мир уже не был прежним. Между расами разгорелась война, которая грозила стереть с лица галактики остатки некогда великих цивилизаций. Но из космоса появился новый враг. И расы объединились, чтобы противостоять ему...

Ролевой симулятор? Спейс-сим?

Разработчики называют Jumpgate — MMORPSS, **Massive Multiplayer Online Roleplaying Space Sim** — *многопользовательский онлайновый ролевой космический симулятор*. Один из слоганов рекламной кампании: *«Эта игра — ваша вторая жизнь»*. Да, в этом мире можно жить. Вы стартуете простым волонтером. У вас есть лишь маленький космический челнок, несколько космобаксов и желание поскорее разбогатеть. А вокруг вас от звезды к звезде носятся корабли биржевых магнатов, исследователей из далеких галактик, военных патрулей. И в каждом сидит персонаж, которым управляет живой человек. Каждый стремится заработать побольше очков опыта — в JG присутствует мощный ролевой элемент. Каждый хочет выполнить максимум квестов. Каждый хочет положить лишний миллион космобаксов в свой кошелек.

Никто за здорово живешь не расстанется со своим богатством. Скорее попытаются отобрать ваше. Вы видите на радаре своего челнока космический крейсер и знаете, что управляет им сидящий где-то в Урюпинске Вася Пупкин. И этот Вася не прочь взять ваш кораблик на абордаж, чтобы потом продать его и подвесить на свой крейсер лишнюю лазерную турель. На большее ваше барахлишко все равно не потянет.

Люди могут быть куда более агрессивны, чем AI, но ведь с людьми можно и договориться. И скидку во время продажи товаров сделают, и стрелять в безоружного, возможно, не станут, и опыта помогут поднабраться. Ничто не однозначно в мире JG. Это свобода среди звезд!

В колыбели

Игра начинается на одной из центральных станций выбранной вами расы. За каждой расой закреплены несколько космических станций и просто разбросанных по планетам строений: *заводы*, *фабрики*, *ремонтные станции*, *маяки*. Станции бывают трех видов: *Базовая станция* (**Core Station**) — у каждой расы только одна такая. Это огромных размеров сооружение — колыбель расы, последний оплот... с нее начинается игра.

Депо (**Depot**) — обычная станция. Это — кладовка, где любой игрок (принадлежащий к данной расе) может хранить любой хаб. Например, предвидя скорое прекращение поставок ресурсов каким-либо заводам, в Депо можно положить несколько изделий данного завода, а через неделю продать их за миллионы. Ну чем не «**Космические рейнджеры**»?! (Кроме шуток, очень похоже.) Экономические ситуации такого рода (прекращение поставок ресурсов на заводы) зачастую создаются искусственно пиратскими кланами, которые отстреливают все влетающие в сектора производства транспорты.

Есть просто станции. У каждой расы — по две *дополнительные;* интересны они тем, что

Сокрушительная атака истребителя расы Conflux (класс C1).

Корабль покидает Sol Core.

Территория нейтральной базы — территория охраняется наемниками.

на некоторых производятся корабли, которых не купить на других станциях. *Станции в нерегулируемых секторах* — от этих слов у игроков ниже 9 уровня трясутся поджилки. Именно здесь находят пристанище пираты, и попасть в нерегулируемый сектор для игрока, который еще не успел обзавестись хорошо вооруженным космолетом, смерти подобно. Хотя... Основное отличие JG от других космосимов в том, что даже новичок на стартовом корабле может завалить продвинутого бойца. Все зависит от того, насколько ловко вы будете крутить джойстиком... Известен случай, когда стая новичков из клана **Space Pirates** — примерно 12 кораблей (самые слабые, к тому же не очень хорошо оснащенные) — оккупировали пространство вокруг одной из станций и не давали тяжелым, неповоротливым транспортам стыковаться, требуя выкуп. Двенадцать кораблей, даже слабых, — это огромная сила, способная уничтожить даже тяжелый истребитель.

База

На базе происходит оборудование корабля и купля-продажа товаров как с самой базой, так и с другими пилотами. Торговля с другими пилотами — это «серый рынок», на котором вы, имея достаточно денег, можете приобрести оборудование, не соответствующее вашему статусу. Это противозаконно, но за владение «серым» оборудованием **TRI** (официальная власть в игре, мама и папа в одном флаконе для любого новичка) открыто не наказывает. Вот только застраховать такие навески на корабль не получится. Если по каким-то причинам оборудование выйдет из строя, то в отличие от «белого» железа компенсации вам никто не выплатит. Придется начинать практически с нуля. Летать как черепаха, стрелять из пукалок.

Брать квесты можно только на *Официальных базах*, признанных TRI. Базы же, находящиеся в неконтролируемых секторах, не имеют доступа к JOSSH (компьютеру, в котором содержатся личные дела пилотов), квестов вам не дадут. На базах можно тренироваться в симуляторах стыковки и боя, а также ремонтировать и заправлять свой шатл.

ПИЛОТЫ РАЗНЫХ РАС

Открытый космос

Эта составляющая игры — добротно сделанный симулятор с интерфейсом, похожим на **X-Tension**, а физикой — напоминающей **Independence Day**. Интерфейс меняется в зависимости от имеющегося оборудования (системы наведения, навигации, телескопы), принадлежности к расе и корабля, на котором вы в данный момент летаете.

Чем дороже корабль и чем более замысловатое оборудование вы на него навесите, тем сложнее управлять космолетом. Например, при включении тормозных двигателей тут же затормозит только самый простой шатл. На корабле посерьезнее, чтобы быстро сбросить скорость, вам придется развернуть его и направить сопла в сторону, противоположную движению. Но даже при этом тормозной путь груженого транспорта огромен. Но поначалу не стоит задумываться о таких сложностях: управлять транспортом позволено лишь с 30 уровня из 50 возможных. Чтобы научиться летать, скорее всего, понадобится живой учитель... и собственные глаза: наблюдения за действиями других пилотов увеличивают ваши шансы на выживание в вакууме.

Первый контакт

Как в любой ролевой игре (а JG — это космосим с ролевыми элементами), главное в вашей жизни во вселенной — опыт. Каждая раса имеет свой табель о рангах, каждый ранг соответствует определенному уровню, единому для всех. Игру вы начинаете с уровнем, равным нулю. Всякое ваше осознанное действие, кроме стыковки с базой и простых полетов, приносит драгоценную экспу. Грузовые миссии, доставка спецпакетов (не срочная — время в игре не отсчитывается), патрульные задания, исследовательские, боевые... Есть

РАСЫ : ТОРГАШИ, ВОИНЫ, РЕЛИКТЫ...

Мир **Jumpgate Online** населяют множество рас. Чтобы вам было проще ориентироваться среди них и не было проблем с тем, в роли кого войти в мир игры, давайте рассмотрим каждую из них.

Solrain — торгаши. Солрэйнцы — самая многочисленная раса. Их корабли созданы для грузоперевозок, хотя на Солрэйне строят и неплохие истребители, не уступающие октавианским. Боевое крыло расы очень сильно, хотя и не имеет экстремистских настроений, свойственных октам. Но действий, которые раса не одобряет (перепрограммирование маяков, например), лучше в контролируемом ими пространстве не предпринимать... Солрэйнцы редко придерживаются накладываемых TRI ограничений: ведь по сути TRI и есть Solrain. Большинство руководителей кланов, не имеющих националистических настроений, — это именно Solrain. Руководитель клана *RUSSIAN ELITE* — первый русскоговорящий клан — именно солрэйнец.

Octavians — воины. Вторая по численности раса. Вспыльчивы. Состоят в постоянных междоусобных войнах. В их секторе галактики вы редко найдете живого флюкса (за голову каждого инопланетянина положена награда). Большинство пиратов — окты. Любимая пословица октавианцев — You ain't red? You are dead! («Если ты не краснокожий, ты умрешь»). Большинство кораблей октавианцев построены для одной задачи: поиск и уничтожение. Зачем думать, прежде чем нажимать на гашетку пулемета? Таковы многие окты. Многие, если не все.

Quantar... Покой — вот основное определение этой расы. Местный Тибет: большинство квантов слоняются по космосу в поисках дорогих астероидов. В их секторах часто можно встретить станции по переработке руды. Они верят в себя, они верят в космос, верят в то, что однажды найдут астероид, целиком состоящий из золота (такое возможно). Кванты религиозны: если они воюют, то это священная война. Войны помнят потом очень долго, в первую очередь — сами кванты, вспоминая, сколько воинов вернулось домой в спасательных капсулах.

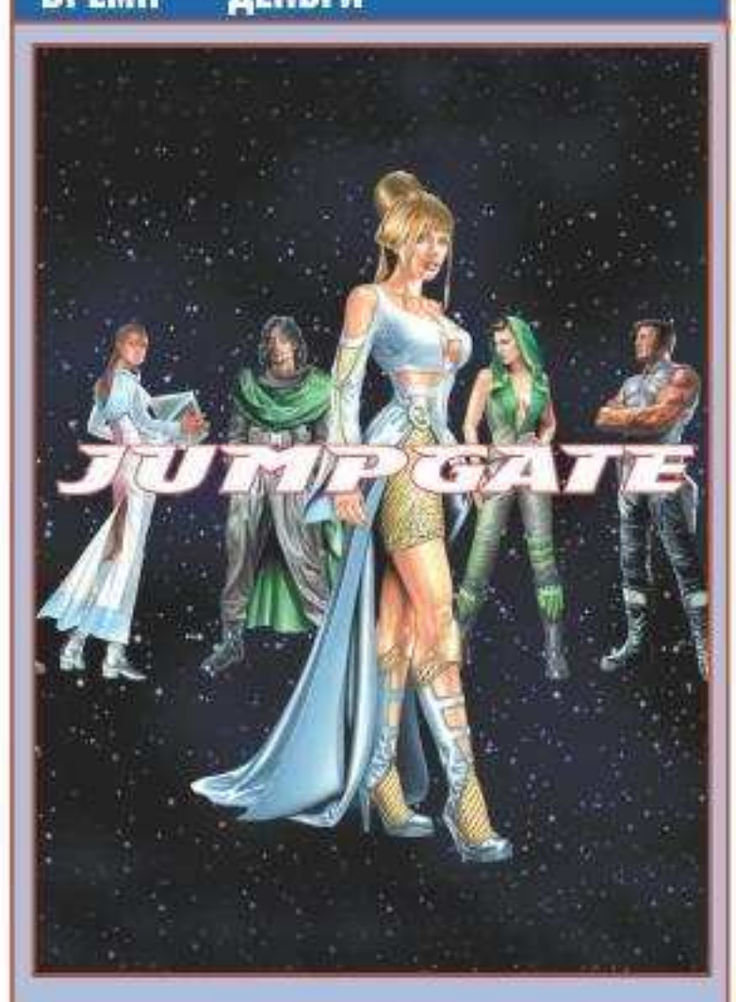
Hyperial и **Amananth** — две реликтовых расы. Не имеют собственного флота, за них нельзя начать игру, самые загадочные технологии — их рук дело. Путь к их базам лежит через опасные секторы галактики.

Conflux. Никто не знает, откуда они приходят, никто не знает, чего они хотят. Зато каждый знает, что они никогда не вступают в диалог, никогда не сдаются и всегда нападают. Инопланетная раса. Известные типы кораблей — только истребители десяти типов, управляются AI. В отсутствие межклановых и межрасовых войн — основное развлечение пилотов истребителей... и проблема торговцев и шахтеров.

Выбор расы не означает, что вы будете жестко привязаны к преимущественному занятию расы. У всех рас есть и *торговые корабли*, и *истребители*, и *«космические драги»*, и стремительные *рейнджеры*. Выбрав расу (Faction), вы оказываетесь с самым простым кораблик, суммой в пять тысяч кредитов (10 тысяч у Octavians — не воинское дело деньги зарабатывать). Все космические дороги для вас открыты...

Игра делится как бы на две части и имеет, соответственно, два интерфейса: когда корабль пристыкован к базе и когда находится в полете.

ВРЕМЯ — ДЕНЬГИ



Платных серверов два. Клиент доступен для скачивания бесплатно на ***www.mightygames.com***. Весит дистрибутив 80 Мб с музыкой, 50 — без музыки: звук можно скачивать отдельно от дистрибутива, да и сам дистрибутив, если у вас слабенький интернет-канал, можно вытягивать с FTP по частям. Заходите, регистрируетесь, скачиваете, запускаете, подключаетесь, играете. Первые десять дней бесплатны. Сама же игра стоит 10 евро в месяц. Способ оплаты — кредитная карточка, которую можно оформить практически в любом банке, уложившись в 27 долларов, из которых 20 окажется у вас на счету.

Но, как и в случае с **Ultima Online**, есть бесплатные серверы. Играть на них мы вам не советуем: все значительно хуже проработано, да и связь плохая. Но если нет возможности платить, то другого выхода нет. Разработчики к таким серверам как к пиратским не относятся, отлично понимая, что если человек захочет играть в настоящий JG, то рано или поздно придет на официальный сервер. Если денег нет совсем, а играть собираетесь официально, то можно отыгрывать одну бесплатную десятидневку за другой. Каждый раз придется создавать нового героя, но удовольствие от игры можно получить даже от отыгрыша новичком. Многие так и поступают.

миссии повышенной значимости — такие можно взять либо у вашей фракции, либо у TRI. Выполнив 2-3 такие миссии, можно получить новый уровень или даже медаль (тоже идет в зачет опыта). И все это с соответствующими финансовыми поощрениями: не должно генералу на «запорожце» ездить.

В игре предусмотрена сложная система коммуникации между пилотами, разветвленные отношения между играющими. Большинство кораблей, встречаемых вами в космосе, управляются такими же, как вы, пилотами-людьми. Радиосвязь действует по всей галактике и сильно напоминает IRC с ограниченным доступом к разным каналам в зависимости от статуса пилота. Есть канал, который слышит только ваша раса или даже только ваш эскадрон — **Clan** (многие пилоты объединяются в эскадрильи). У каждого сектора, в который вы залетаете, тоже есть своя волна связи. И есть глобальные переговорники, которые слышны по всей галактике.

Менторы, кланы, биржи и сводки с фронтов

Игра не кончается и не начинается работой клиента на вашем компьютере. Мир Jumpgate имеет обширные веб-ресурсы (являющиеся частью движка игры), большинство участников принадлежат к какому-либо клану. Чтобы попасть в клан, надо зайти в «клановый центр», ссылка на который есть на ***www.mightygames.com,*** и заявить о своем желании присоединиться или создать собственный эскадрон. Если членам клана и предводителю вы понравитесь, вас примут. При несоблюдении законов клана — выкинут.

Кланы бывают разные: синие, зеленые, красные... Синий — цвет **Solrain**, зеленый — **Quantar**, красный — **Octavian**... Плюс к этому кланы разделены в зависимости от способности говорить на каком-либо языке, отличном от английского, и личных убеждений. Например, есть пиратские кланы, члены которых редко бывают в управляемых TRI секторах галактики, потому что там нельзя безнаказанно убивать и грабить.

В игре развита взаимопомощь между игроками. В начале игры вы не останетесь со своими жалкими тысячами: пару сотен тысяч кто-нибудь, да подкинет. Также есть специальная база — *Evenings End,* — на которой принято помогать новобранцам. Ваш шатл оборудуют по полной программе и, скорее всего, бесплатно. Оборудование тоже доступно играющему в зависимости от его уровня: чем выше уровень, тем более высокотехнологичное оружие и оборудование вам позволено приобретать. Думаете, это чистый альтруизм? Нет. Взамен вы, достигнув высокого уровня, должны помочь кому-то из новобранцев обрести должный политический статус.

НА НАШИХ CD/DVD

На наших CD/DVD мы выкладываем для вас большую подборку артов и скриншотов из игры с изображением игровых рас, логотипов воинствующих кланов, с фигурками пилотов и прочим полезным и интересным хабом. Также на дисках вас ждет не дождется **официальный 100-страничный мануал по Jumpgate**. На английском, конечно, но если вы хоть немного знаете язык, то разобраться сможете, обилия спецтерминов в тексте не наблюдается. Забирайте из раздела ***«По журналу»/ «Интернет»***.

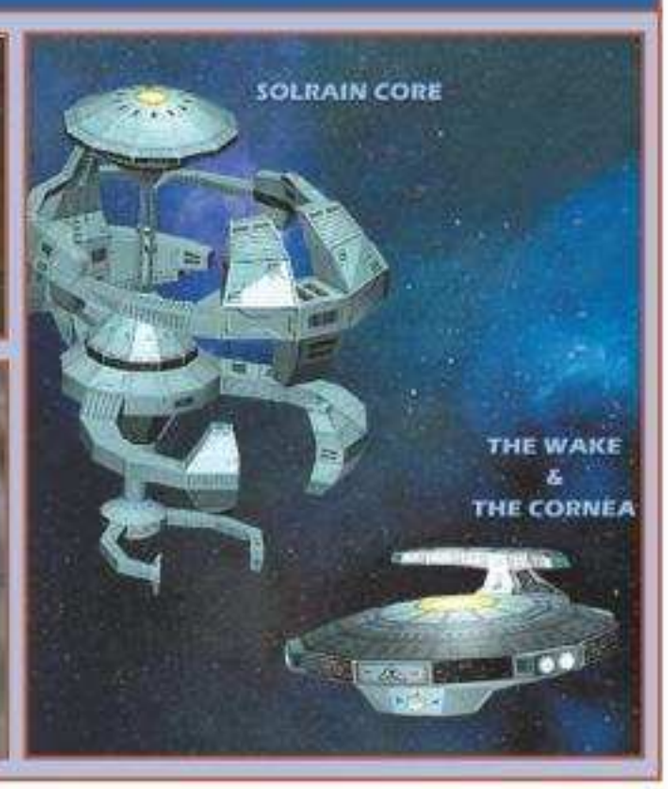
События в игре отражаются на ряде сайтов. На ***www.planetjumpgate.com***, где вы можете просмотреть сводки о товарах: наличие на разных станциях, цены, дефицит, при котором товар идет дороже. Здесь же можно узнать подробности клановых войн, рассказы о нападениях флюксов (Conflux — flux, fx, pinkie). А также прочитать рассказы, придуманные разработчиками в качестве оправдания появления в игре новых технологий, ведь мир Jumpgate Online не стоит на месте, вселенная развивается и расширяется, появляются новые враги, новое оружие. Даже на самых высоких уровнях всегда есть чем заняться.

Судный день

По последним данным научно-исследовательских лабораторий TRI, в ходе исследования гравитационных аномалий (подавляющее большинство пилотов занимаются этим в то время, в которое вы читаете эти строки, — этот проект TRI получил очень большую поддержку со стороны всех трех рас) в ближайшее время у TRI появятся революционные технологии, позволяющие открыть новое пространство. Пространство, из которого к нам приходят Conflux (раса, управляемая компьютером... и модераторами). Эти технологии позволят создать источники энергии для небольших строений: каждый игрок сможет построить собственную базу. И? Что один человек построил — другой всегда сможет разрушить. Также мы сможем воровать грузы, и TRI узаконит клановые войны. До конца исследований осталось совсем немного времени... и очень скоро игра будет называться **Jumpgate 2: Attack of the Conflux**. Но даже сейчас по всей галактике стала увеличиваться численность истребителей Conflux, торговые пути в любой момент могут быть перекрыты, расы снова объединяются перед лицом новой угрозы...

...и TRI как всегда требуются новые пилоты. ■

БАЗЫ РАЗНЫХ РАС



ВЕРДИКТ

Масштабный онлайновый симулятор. Стопроцентный хит. Веха в истории онлайновых игр. Несмотря на то что Jumpgate вышел довольно давно, как хорошее вино, он только хорошеет со временем.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

9.0

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

SUDDEN STRIKE

БИТВА ЗА РЕСУРСЫ

© 2004 Fireglow. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

Мобильные новости

Хорошая мина при плохой игре

Несмотря на все усилия **Nokia**, **N-Gage** так и не оправдал возложенных на него надежд. Масса дизайнерских промахов, скудная на первых порах библиотека игр, дороговизна и многие другие недостатки дискредитировали игрофон настолько сильно, что даже выход усовершенствованного N-GageQD не смог исправить ситуацию. А она все ухудшается и ухудшается. Компания ChartTrack объявила, что больше не собирается распространять чарты продаж игр N-Gage, поскольку они попросту никому не нужны, а сама Nokia сообщила об увольнении сразу 350 человек из отдела научных исследований и разработок. Вскоре после этого одновременно в нескольких интернет-изданиях появились известия о ее намерении прекратить производство N-Gage. Сама Nokia эту новость опровергла: мол, зачем бы мы тогда вкладывали в него столько сил и средств? Вот уж действительно — зачем?

Side-talking в первой версии N-Gage стал главной мишенью для критики.

И это - Sony?

Не слишком успешно дела идут и у **PSP**. Консоль была выпущена в страшной спешке (**Sony** боялась, что рынок захватит появившаяся одновременно **Nintendo DS**), что не самым лучшим образом отразилось на ее качестве. В частности, много жалоб поступило на кнопку «квадрат», которая из-за близкого соседства с экраном оказалась смещенной относительно контактов и потому далеко не всегда срабатывает должным образом. Глава **Sony Computer Entertainment** Кен Кутараги не растерялся, назвав этот недостаток... фичей. Может быть, битые пиксели на экране и вылеты диска из приставки во время игры — это тоже «фичи»? В этом свете слоган «It's a Sony» приобретает немного ироничный оттенок.

PSP отличается огромными для портативной консоли размерами.

Недочеты, тем не менее, почти никак не сказались на популярности приставки. PSP разлетается как горячие пирожки, хотя ее суммарные продажи все еще сильно уступают Nintendo DS: по данным на конец января, PSP разошлось в количество 800 тысяч штук, тогда как продажи Nintendo DS перевалили за 3 млн. (всему виной то, что Sony на первых порах вынуждена была производить консоль в ограниченном количестве).

В марте, когда PSP поступит в продажу в остальном мире (пока это счастье доступно лишь жителям Страны Восходящего Солнца), для консоли будет выпущена дополнительная периферия, которая превратит ее в полноценный мобильный телефон, и специальный патч, добавляющий в нее браузер, почтовый клиент, а также текстовый и табличный процессор. Все это сделает PSP необычайно привлекательной покупкой: кто откажется от гибрида мощной игровой консоли, медиаплеера (на ней ведь еще можно слушать музыку и смотреть фильмы), мобильника и КПК за поистине смешные деньги (всего $185)? Заодно Sony всеми силами проталкивает формат UMD (PSP использует UMD-диски для хранения информации) — сторонним компаниям будет разрешено производить свои собственные UMD-устройства, кроме игровых. О поддержке киноиндустрии и звукозаписывающих лейблов ей беспокоиться не придется — на первых порах ее обеспечат **Sony Pictures** и **Sony Music**, а там и другие подтянутся.

Это не настоящие PSP и Nintendo DS - это их клоны, изготовленные ушлыми китайцами.

Геймпад для мобильника

В то время как отдельные читатели пишут нам гневные письма в духе «*Долой мобильные игры!*», на перманентно загнивающем Западе эти самые мобильные игры отвоевывают все больше и больше места под солнцем. Теперь они замахнулись на вещь, которая была до недавнего времени исключительной прерогативой поклонников «больших» игр, — геймпад. Да-да, вы не ослышались, геймпад для мобильника. Его производством занимается британская фирма **Freedom Input** (***www.freedominput.com***). Дизайн устройства напоминает **Dual Shock 2**, геймпад **PlayStation 2**, а его размеры превосходят габариты большинства мобильников. Стоимость очень даже некислая — $99..

Финт ушами

В то время как на французскую **Ubisoft** облизывается хищная **Electronic Arts**, сама Ubisoft облизывается на французскую же **Gameloft**, одного из известных в мире издателей мобильных игр. Число мобильников с поддержкой Java уже превысило 400 млн., и эта цифра день ото дня растет (еще в 2002 г. их было всего 50 млн.), а значит, растут и прибыли от мобильных игр. Упускать такой лакомый кусочек индустриального пирога французам явно не хочется. Однако дело тут не столько в прибылях. 79% акций Gameloft принадлежат братьям Жильмо, которые по совместительству являются крупнейшими акционерами самой Ubisoft. Покупка Gameloft усилит их позиции, и им будет легче противостоять поползновениям Electronic Arts.

Обилие в библиотеке игр Gameloft известных тайтлов Ubisoft вовсе не случайно.

И твою игру тоже

Любопытную услугу предлагает компания **Akatora** (***www.akatora.com***). Она адресована мелким фирмам, которые занимаются разработкой мобильных игр, но не имеют возможности протестировать их на всех моделях телефонов. Все, что для этого нужно, — это заполнить небольшую анкету, имеющуюся на сайте Akatora. Сотрудники компании протестируют игру, вышлют подробный отчет и проконсультируют по всем интересующим вопросам (разумеется, только если они имеют отношение к игре).

Мобильные утилиты

mOrgan 1.2

Что: *Органайзер* ★
Разработчик: *Tomasz Wiecinski* ★
Платформа: *J2ME* ★
Размер: *22 Кб*

Перед вами — целый набор графических просмотрщиков для просмотра изображений в самых разных форматах. С первыми тремя все понятно и так, а вот последняя программа, **Image Viewer**, позволяет просматривать картинки разных форматов.

— Откровенно слабая игра.
— Скучновато, есть гораздо лучше.
— Неплохая игра, средний представитель жанра.
— Отличная игра, увлекательная и затягивающая.
— Выдающаяся и прекрасно проработанная игра. Хит!

Мобильные игры

Алексей Моисеев

Anno 1503

Жанр: *Action/Strategy* ★ ***Разработчик:*** *Elkware* ★
Платформа: *J2ME* ★ ***Размер:*** *50-179Кб*

Игра отправляет нас прямиком в начало XVI века — эпоху географических открытий. А раз так, то нас с вами непременно ждут новые, еще неизведанные, земли, коварные пираты, звон золотых монет и бескрайнее море.

Остается только решить, кем мы будем в этом новом мире. Игра предлагает целых три варианта. Первый — стать обычным пиратом и начать грабить ротозеев-торговцев или других пиратов. Ничего более делать не дозволено, оттого карьера флибустьера довольно быстро приедается.

Второй вариант — попробовать свои силы в роли торговца. Наживать капитал придется куплей-продажей различных товаров. Купили в одном городе подешевле, отвезли в другой, там продали подороже. По пути можно запросто нарваться на пиратов, ну, а уж если сами чувствуете в себе силы, то никто не запрещает отправить на корм акулам парочку-другую конкурентов.

Вариант третий — карьера губернатора одного из городов. Этот режим совершенно не похож на два предыдущих. Тут вам придется проявить свою экономическую жилку: создать инфраструктуру города, наладить торговлю и чутко следить, чтобы вся система не развалилась в один прекрасный день. В случае успеха наградой вам будут почетные титулы и возможность производить новые товары для последующей продажи.

Удобство управления: ■■■■■ **5/5**
Рейтинг:

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3520, 3530, 3560, 3595, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD. **Motorola** V300, V400, V500, V525, V600. **Sagem** MYV55, MYV65, MYV75. **Samsung** E100, E700, E800, E820, X460. **Sharp** GX10, GX10i. **Siemens** C55, C56, C60, C65, CT56, CV65, SX1. **SonyEricsson** T610, T616, T618.

Стоимость: $4 без НДС. Приобретение игры: см. таблицу **КАК ЗАКАЗАТЬ ИГРУ?**

Dark Horde

Жанр: *RPG* ★ ***Разработчик:*** *Telcogames* ★
Платформа: *J2ME* ★ ***Размер:*** *62-98Кб*

Dark Horde — ролевая игра от первого лица. Сюжет в ней фактически отсутствует, и это уже наводит на подозрения. Известно лишь, что нашего героя упекли в подземелье орков, так что теперь неплохо бы оттуда выбраться. Дальше — больше. Ни выбрать класс персонажа, ни распределить очки умений нам не дадут. В итоге вся игра сводится к поиску выхода из лабиринта и редким стычкам с врагами. Орки передвигаются по строго заданному маршруту, и если использовать тактику «подбежал-ударил-убежал», противник даже не обратит на вас внимания. В ходе блужданий можно наткнуться на какой-нибудь полезный предмет, будь то яблоко, восстанавливающее здоровье, новое оружие или броня. Но в целом все равно скучновато.

Удобство управления: ■■■■□ **4/5**
Рейтинг:

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage, N-GageQD.

Стоимость: $2 без НДС. Приобретение игры: см. таблицу **КАК ЗАКАЗАТЬ ИГРУ?**

The Fall

Жанр: *Пошаговая стратегия* ★ ***Разработчик:*** *Elkware* ★
Платформа: *J2ME* ★ ***Размер:*** *59-135Кб*

The Fall: Last Day of Gaya, идейный наследник великого **Fallout**, все еще не почтил своим присутствием родные PC-просторы. Однако благодаря компании **Elkware** все желающие могут уже сейчас приобщиться к вселенной **The Fall** — появилась мобильная версия.

Игра представляет собой классическую пошаговую стратегию. Под нашим командованием оказываются шесть бойцов: снайпер, стрелок, специалист ближнего боя, пехотинец, предпочитающий тяжелое оружие, медик и подрывник. На двух последних стоит остановиться поподробнее. Медик не только лечит остальных бойцов, но и снабжает их боеприпасами, так что беречь его нужно как зеницу ока. Подрывник носит за пазухой несколько противопехотных мин, которые при грамотном использовании могут попортить немало крови противнику.

Во время боя необходимо учитывать особенности ландшафта: гораздо труднее разделаться с отрядом, засевшим, например, в лесу, нежели на открытой всем ветрам равнине. Но тут дает о себе знать оборотная сторона медали: скорость передвижения в лесу значительно ниже, поэтому отступить в случае чего будет несколько проблематично.

Все павшие во время выполнения задания бойцы чудесным образом воскрешаются после его окончания. Есть в игре и небольшая толика RPG: по завершении каждой миссии выдается некоторое количество очков, идущих на улучшение характеристик ваших подопечных.

Удобство управления: ■■■■□ **4/5**
Рейтинг:

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3520, 3530, 3560, 3595, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD. **Motorola** C370, C450, C550, C650, E3880, V180, V220,

ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА — НА CD и DVD!

На игроманских CD и DVD размещены громадные каталоги, предоставленные известными отечественными контент-провайдерами — **PlayMobile** (описания игр и музыки), **Solvo** (заставки, полифония, логотипы), **JavaGames** (мелодии и игры) и «**Аэромобилем**» (картинки и музыка). Все это добро можно закачать на мобильный телефон, отправив соответствующие SMS-сообщения на соответствующие короткие номера.

Весь контент является платным. Информация предоставляется в том виде, как была получена нами от контент-провайдеров, за исключением инструкций по скачиванию и связанных с этим полезных советов, которые прошли нашу тщательную переработку.

Игровой блок PlayMobile, содержащий более 600 игр, в силу внушительных размеров размещен только на DVD (впрочем, вероятно, часть игр из него будет и на CD). Все остальное присутствует и на CD, и на DVD.

WAP-сайт "Игромании"

По адресу ***wap.igromania.ru*** вы всегда сможете почитать свежие игровые и железные новости, получить информацию обо всех журналах нашего издательства и скачать бесплатные логотипы всех наших журналов — «Игромании», «ЛКИ», «Мира Фантастики» и «MOBI. Мобильная связь»!

V300, V400, V500, V525, V600. **Sagem** MYV55, MYV65, MYV75. **Samsung** D410, D415, E100, E105, E600, E700, E710, E715, E800, E820, P400, P515, X105, X460. **Sharp** GX10, GX10i. **Siemens** C60, C65, CV65, CX65, M55, M56, M65, MC60, S55, S56, S57, S65, SL55, SL56. **SonyEricsson** F500, F500i, K700i, P800, P900, T610, T616, T618, T630, Z1010, Z105, Z600.

Стоимость: $4 без НДС. Приобретение игры: см. таблицу **КАК ЗАКАЗАТЬ ИГРУ?**

Port Royale 2

Жанр: *Стратегия* ★ ***Разработчик:*** *Elkware* ★ ***Платформа:*** *J2ME* ★ ***Размер:*** *62-191Кб*

Начнем с конца: **Port Royale 2** — удивительно качественная, красивая и захватывающая игра. Практически все в ней сделано на высочайшем уровне. Внешне игра смотрится просто замечательно. Благодаря скрупулезно подобранной цветовой палитре и отличному арту, который мы видим, зайдя в любой из городов, разработчикам удалось передать ту неповторимую атмосферу XVIII века, когда отважные капитаны и наводящие на торговцев ужас пираты бороздили моря в поисках славы и денег.

Игрок обнаруживает себя в этом мире в роли капитана небольшого корабля. Интерфейс удобный и понятный, а новичков в самом начале введет в курс дела помощник. Цель игры, как было сказано чуть выше, — слава и деньги. Звонкие монеты зарабатываются торговлей или выполнением различных заданий (уничтожить какого-нибудь доставучего пирата, например). Предусмотрен и третий способ: наладить собственное производство в одном из многочисленных городов.

Путешествие по морям протекает в реальном времени. Во время плавания можно наткнуться на брошенный кем-то груз и забрать его себе или столкнуться с пиратами, от которых придется отбиваться. Сражения полностью пошаговые. Фактически, это игра в игре. Хитроумные маневры, обстрел с дальних и ближних дистанций, абордаж. В случае победы корабль проигравшего достается вам.

Единственный недостаток игры — не очень удобный способ навигации по карте. Некоторые города расположены так близко друг к другу, что попасть по нужному курсором бывает достаточно сложно. В остальном же перед нами прекрасная игра.

Удобство управления: ■■■■□ **4/5**

Рейтинг:

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3520, 3530, 3560, 3595, 3650, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 72500 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD. **Alcatel** 735i. **Motorola** C370, C450, C550, C650, E380, V180, V220, V300V V400, V500, V525, V600. **Panasonic** X60. **Sagem** MYV55, MYV65, MYV75. **Samsung** E100, E105, E700, E710, E715, E800, E820, P510, X460. **Sharp** GX10, GX10i, GX20. **Siemens** C65, CV65, CX65, M55, M56, M65, MC60, S55, S56, S57, S65, SL55, SL56, SL65. **SonyEricsson** F500, F500i, K700i, T610, T616, T618, T630, Z1010, Z600.

Стоимость: $4 без НДС. Приобретение игры: см. таблицу **КАК ЗАКАЗАТЬ ИГРУ?**

The X-Files: The Deserter

Жанр: *Квест* ★ ***Разработчик:*** *Elkware* ★ ***Платформа:*** *J2ME* ★ ***Размер:*** *62-190Кб*

Игра по мотивам культового сериала **X-Files**. Агента Фокса Малдера посылают на расследование загадочного и чрезвычайно жестокого убийства. Разработчики справедливо решили, что традиционный квест, с его брожениями по локациям и неизменным пиксельхантингом, будет смотреться на экранах мобильников по меньшей мере, нелепо. Поэтому все управление строится на выборе различных действий: агент Малдер может рассмотреть, взять или использовать предложенный предмет, завести с кем-нибудь разговор, отправиться в поисках истины на другую локацию и так далее. Если использовать помощь со стороны (с форума игры, например), проскочить квест можно за час-полтора. Если же до всего доходить самому, то прохождение может растянуться не на один день.

Удобство управления: ■■■■■ **5/5**

Рейтинг:

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3520, 3530, 3560, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i.

Стоимость: $4 без НДС. Приобретение игры: см. таблицу **КАК ЗАКАЗАТЬ ИГРУ?**

КАК ЗАКАЗАТЬ ИГРУ?

Контент-провайдером игр для мобильных телефонов выступает компания PlayMobile.

Игра	Код
Anno 1503	969872600247
Dark Horde	969495500247
Port Royal 2	969872900247
The Fall	969873200247
X-Files The Deserter	969873300247

Для того чтобы заказать игру, отправьте одно SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер 3010, если игра стоит $2, и два SMS-сообщения с кодом игры на тот же номер, если ее стоимость равна $4. Вы получите ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна **в течение 24 часов** с момента первого вашего к ней обращения. Вам нужно будет пройти по этой ссылке и закачать игру через WAP-соединение. Факт проплаты происходит одновременно с отправкой вами SMS на короткий номер **3010**.

Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, обратитесь в службу техподдержки **PlayMobile**: ***support@playmobile.ru***.

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ОПЕРАТОРЫ

МТС:, Амурская Сотовая Связь, Архангельск, Белгород (РеКом), Брянск (РеКом), Владимир, Вологда, Воронеж (РеКом), Иваново, Иркутск, Калуга, Киров, Кострома, Кубань, Курган, Курск (РеКом), Липецк (РеКом), Москва и Московская область, Нижний Новгород, Новосибирск, Орел (РеКом), Пермь, Приморье, Псков, Рязань, Самара, Санкт-Петербург, Саратов, Сахалин, Смоленск, Сыктывкар, Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Челябинск, Ярославль, Ярославль.

Би Лайн: Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, Москва и Московская область, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Санкт-Петербург, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль.

МегаФон: Москва, Кавказ, Поволжье, Северо-Запад, Сибирь, Центр, Дальний Восток.

Другие: НТК, БайкалВестКом, ЮУСТ, Оренбург GSM (цена игры $2,36 без НДС).

1–3 апреля 2005 года

Россия, Москва, ст. м. «ВДНХ», проспект Мира, 150, гостиница «Космос»

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

КРИ–2005 КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

1-3 апреля 2005 года в Москве состоится третья международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ 2005**).

КРИ - это уникальная возможность для участников игровой индустрии познакомиться с новейшими технологиями и проектами, перенять опыт успешных команд, пообщаться с коллегами и найти партнеров по бизнесу из числа ведущих российских и зарубежных издателей, регулярно посещающих КРИ. Ежегодно КРИ собирает более тысячи профессионалов со всей России, а также стран ближнего и дальнего зарубежья.

КРИ - это эпицентр игровой индустрии в России.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel - крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу www.intel.com/pressroom, а также на русскоязычном Web-сервере компании Intel (www.intel.ru).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции: www.kriconf.ru

МАРСИАНСКИЕ ХРОНИКИ
ШЕСТЬ МОДИФИКАЦИЙ DOOM 3

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Просторная темная комната. Единственный источник света в ней — раскачивающаяся на потолке полуразбитая лампа. В комнате прячутся монстры. Вид у них просто ужасный: у одного нет ноги, другой весь забрызган кровью, у каждого в лапах суперпушка. Один сжимает в лапах автомат, стреляющий сразу тремя очередями. Второй стреляет сгустками энергии из плазмагана, да к тому же способен двумя быстрыми прыжками покрыть огромное пространство. Третий неприятель в состоянии убить игрока парой точных ударов костлявой лапы... Вы настоящий геймер и готовы сразиться с такими врагами? Если да, то эта статья — для вас. Сегодня мы создадим две модификации для Doom 3: с новыми врагами и с измененными NPC.

ОСНОВЫ МОДИФИЦИРОВАНИЯ

В сегодняшнем «вскрытии» мы обратимся к архиву **pak000.pk4** — самому большому файлу игры. Первый каталог архива, который нам понадобится, носит имя **\script**. Папка несет в себе файлы скриптов. В настоящей статье мы затронем только файлы, имена которых наделены приставкой **ai_**. Эти файлы посвящены AI игровых персонажей: те из них, что содержат в начале названия сочетание **ai_monster_**, соответствуют определенным монстрам. Они подразделяются на три вида: файлы со словом **boss** после указанного префикса в имени отводятся под параметры боссов, со словом **demon** — под атрибуты различных видов демонов, **flying** — летающих тварей, **zombie** — зомби и **turret** — пушки. Последнее слово в названии перечисленных файлов являет собой наименование непосредственно самого врага.

Враги в модификации «Быстрые монстры» атакуют с удвоенной скоростью.

Структура всех этих файлов такова. В начале идет блок с кратким описанием содержимого файла, выделенный сверху и снизу рядом звездочек и заключенный между двумя слэшами. Здесь следует сказать, что все строки, ограниченные этими символами, являются комментариями, то есть игрой никак не учитываются, а служат лишь для удобства просмотра и редактирования файлов. Комментарии же, помеченные звездочками (как начальный описательный блок), несут также функции условных границ между тематическими разделами файла.

Находящиеся в файлах параметры имеют следующий вид: **#define X_Y Z**, где X — обозначение монстра (совпадает с последним словом в имени файла, соответствующего этому противнику), Y — имя атрибута, а Z — значение последнего.

Обратите внимание на то, что на месте числового значения параметра может стоять формула (или просто отсылка к другому параметру). Например, в файле **ai_monster_boss_guardian_seeker.script** значение показателя **SEEKER_MAXIMUM _RETREAT_RANGE** задано формулой: **(SEEKER_TOOFAR_RANGE +200)**. Это означает что значение атрибута получается посредством прибавки 200 единиц к числу, соответствующему параметру SEEKER_TOOFAR_RANGE.

МОДИФИКАЦИЯ «БЫСТРЫЕ МОНСТРЫ»

Приступим к созданию абсолютно новых врагов. Первым делом сделаем модификацию, в которой монстры будут передвигаться самым неожиданным образом и значительно быстрее, чем в оригинальной игре. Отыщите характеристику **WALKTURN** в файле каждого из врагов, отвечающую за скорость ходьбы супостата, и поднимите ее значение до **100**. Параметру **RUNDISTANCE**, определяющему расстояние, которое монстр способен пробежать, прежде чем ему потребуется ненадолго перейти на ходьбу, дабы восстановить силы, выставьте значение **250**. Также не забудьте про параметр **DODGE_RATE**. Увеличение в полтора раза соответствующего ему числа приведет к существенному повышению увертливости врагов.

В моде «Стремительная атака» моментально накапливают заряд оружия и...

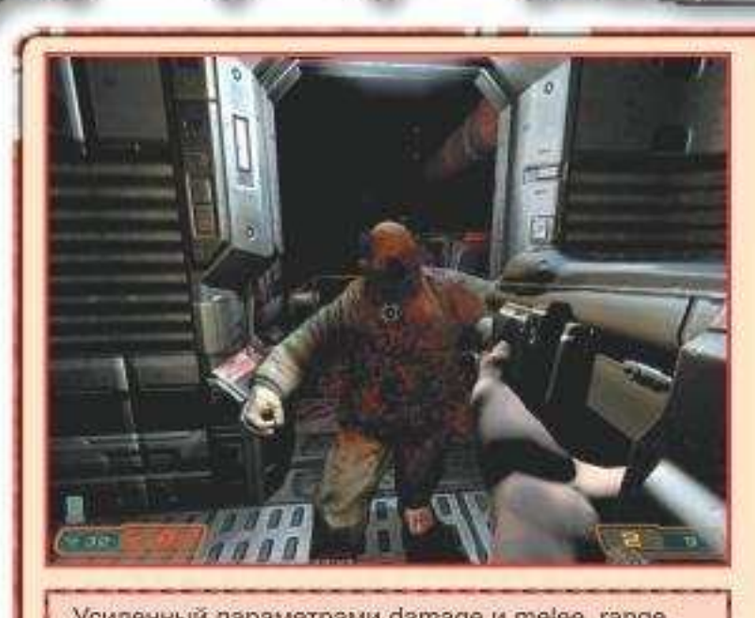
...уходят из-под выстрелов.

Еще один показатель, который хоть и с натяжкой, но все же можно отнести к разряду скоростных, — это **NOFOVTIME**. Характеристика соответствует времени (измеряется в секундах, как, впрочем, и все остальные игровые параметры, связанные со временем), отсчитываемого с того момента, как вы попадаете в поле зрения противника и в течение которого он по-прежнему не в состоянии увидеть вас. Для повышения сообразительности врагов рекомендуется поставить сюда ноль.

Обратите внимание на то, что у ряда противников имеются такие важнейшие параметры, как время бездействия: **WAIT_MIN _LENGTH** (минимальное), **WAIT_MAX _LENGTH** (максимальное). Ставьте сюда нули, и враги отныне перестанут зевать и будут все время находиться в движении. После всего этого от игрока потребуется недюжинная реакция, чтобы справиться со столь быстрыми и подвижными оппонентами.

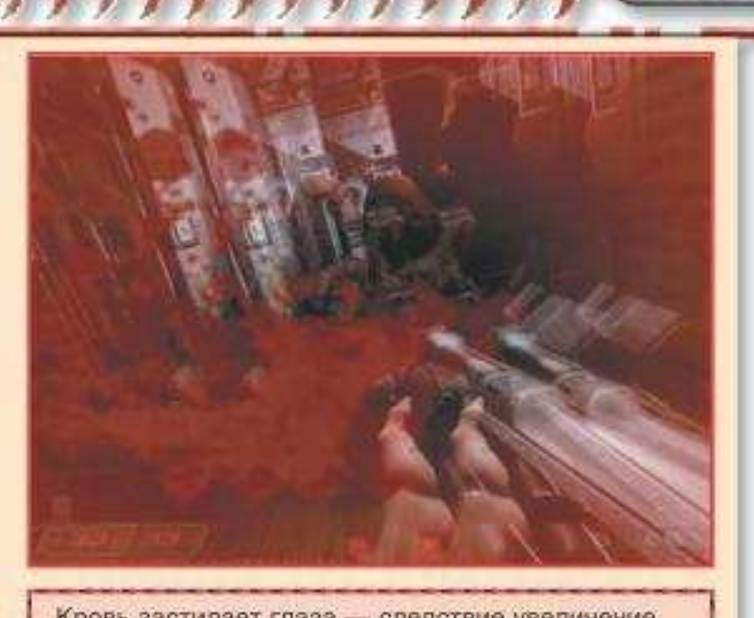
МОД ЗА 10 МИНУТ

Любую из описанных в статье модификаций можно сделать за 10 минут. А «**Стремительную атаку**» даже за 5. Также обратите внимание, что статью можно читать с любого раздела. Чтобы разобраться с основами вскрытия, достаточно прочитать главу «**Основы модифицирования**», а дальше делать абсолютно любую модификацию, описанную в статье.



Усиленный параметрами damage и melee_range зомби прет напролом...

...выстрелом из шотгана его не остановить!



Кровь застилает глаза — следствие увеличение атрибута blob_width.

У демоноподобных врагов (напомню, что в названиях соответствующих им файлов присутствует слово **demon**) стоит развить умение совершать наскок на игрока — резкий прыжок с последующей молниеносной атакой. Чтобы добиться этого, нужно повысить значения атрибутов **LEAP_RATE** (определяет частоту совершения наскоков), **LEAP_RANGE_MIN** (минимальная дальность наскока), **LEAP_RANGE_MAX** (максимальная дальность), **LEAP_SPEED** (скорость) и **LEAP_MAXHEIGHT** (максимальная высота, на которую поднимается монстр во время прыжка) в полтора раза (самые экстремальные игроки могут повысить их в два раза).

МОДИФИКАЦИЯ «СТРЕМИТЕЛЬНАЯ АТАКА»

Займемся созданием мода, в котором монстры атакуют нестандартными для игры атаками. Теоретически, можно совместить этот мод с предыдущим, то есть сделать так, чтобы враги и бегали быстро, и атаковали иначе, но... В этом случае играть становится очень уж сложно.

Основной показатель — это **ATTACK_RATE**. У стреляющих врагов он называется **FIRE_RATE**. Параметр задает минимальный временной промежуток между двумя ударами или выстрелами противника. Повысьте значение этого атрибута, и ваши соперники станут атаковать куда быстрее.

У врагов-стрелков имеется также набор дополнительных параметров атаки. Значения первых двух таких атрибутов — **ATTACK_DELAY_MIN** и **ATTACK_DELAY_MAX** — минимальная и максимальная задержка перед совершением атаки. Первый ставим на «**0**», второму присваиваем значение «1».

В два раза снизьте максимальную (**ATTACK_MAX_LENGTH**) и минимальную (**ATTACK_MIN_LENGTH**) продолжительность атаки стреляющих тварей. То же самое сделайте с длительностью атаки в приседе: **CROUCH_ATTACK_MAX_LENGTH** (максимальная длительность) и **CROUCH_ATTACK_MIN_LENGTH** (минимальная).

Для стреляющих врагов, наделенных способностью атаковать мощными снарядами, требующими накопления заряда, очень важны атрибуты **CHARGE_SPEED** (скорость накопления заряда), **CHARGE_RANGE_MAX** (максимальная дистанция, на которой действует это оружие) и **CHARGE_RANGE_MIN** (минимальная). Значение первого параметра увеличьте в два раза, двух последних — в полтора. Все, мод готов.

МОДИФИКАЦИЯ «ВРАГИ ВОКРУГ»

Еще одной жертвой нашего сегодняшнего «вскрытия» станет каталог **\def** (напомню, что искать его нужно в архиве **pak000.pk4**), в котором хранятся файлы с одноименным расширением. Нас будут интересовать только файлы с приставкой **monster_** (структура названий таких файлов очень схожа со строением имен файлов монстров из папки **\script**, только в данном случае префикс **ai_** не используется). Эти файлы наполнены основными характеристиками монстров.

Немного о структуре **.def**-файлов. Они разбиты на разделы, содержимое которых заключается в фигурные скобки (сразу перед открывающейся скобкой указывается название раздела). Начальные блоки файла, как правило, задают внешний вид персонажа (их имена начинаются со слова **model**). Раздел, обозначенный как **entityDef X**, где X — название неприятеля (соответствует названию файла без расширения), является главным и наиболее содержательным. В нем вы найдете параметры общего характера. От указанного блока следует отличать разделы с очень похожим именем, единственное отличие ко-

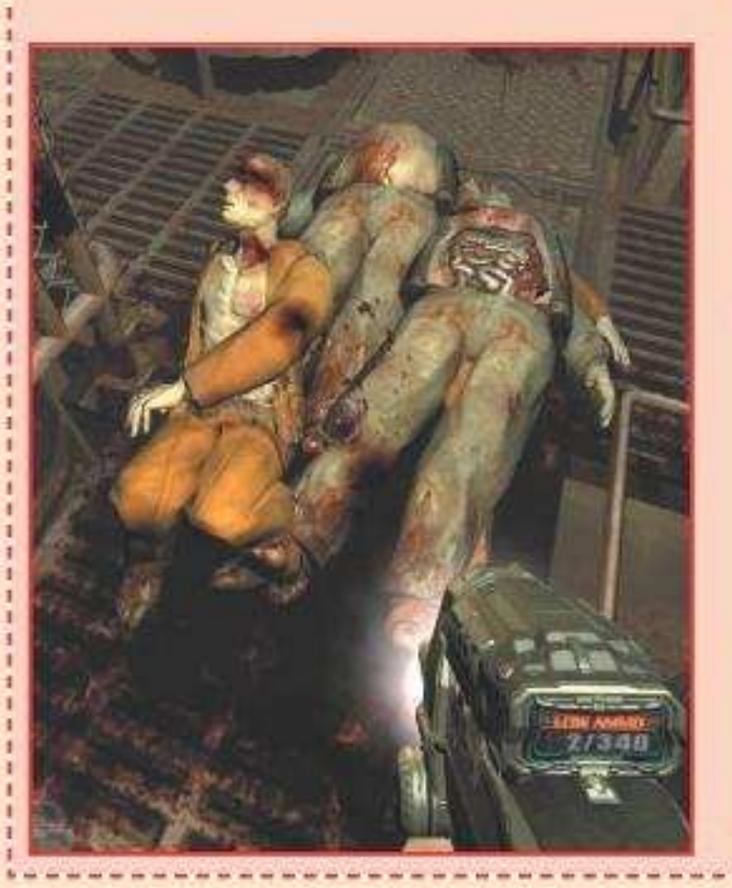
МОДИФИКАЦИЯ «НОВЫЕ ПРОТИВНИКИ»

Самое время сделать самую зрелищную модификацию, видоизменив не столько характеристики, сколько самих врагов, их внешний вид. Создадим противников, которых в оригинальной игре нет вообще — из NPC, — и добавим в мод немного юмора.

Отрубим зомби ногу, выставив на единицу значение характеристики **ik_numLegs** в файлах с именем, начинающимся с сочетания **monster_zombie_**. Есть и более мягкий вариант мутации тех же зомби — увеличение в **3-4** раза их ступней (параметр **ik_footSize**). Выглядит одновременно и страшно, и забавно.

Переходим к характеристике **team**. Исправьте значение этой характеристики в разделах **entityDef character_default**, **entityDef npc_base** и **entityDef char_campbell_bfg** файла **npcs.def** на **1**. После этого даже самые мирные NPC превратятся в ваших заклятых врагов. При желании можно проделать и обратную операцию, то есть преобразовать некоторых монстров в нейтральных персонажей, подставив **0** в значение атрибута **team**. В результате эти твари перестанут на вас нападать.

Новых монстров можно выдрессировать так, что они будут вести себя, как никакая другая бестия из игры. Для этого существует параметр **scriptobject**. Присвойте атрибуту в файле зомби значение **monster_turret** (из файла **monster_turret.def**), и вы здорово измените поведение монстра этого типа. Такой супостат будет вести себя крайне пассивно и практически перестанет передвигаться, зато будет настороженно смотреть по сторонам, высматривая игрока. А стоит подойти к нему поближе... Один-два удара, и вы труп.



торого от предыдущего варианта кроется в финальном элементе (X). Такие блоки носят более частный характер и описывают какую-то определенную сторону (или как вариант — умение) персонажа. Например, в файле **monster_demon_trite.def** имеется блок **melee_triteLeapAttack**, характеризующий удар конечностью указанного монстра-демона во время наскока. Каким бы ни был раздел, основным или вспомогательным, он всегда несет в себе какие-либо параметры. Имена параметров, так же как и значения, выделяются кавычками (название параметра всегда располагается левее значения).

Перейдем к редактированию атрибутов, составляющих содержимое основного раздела .def-файла любого монстра, — сделаем модификацию, в которой вооруженные противники обладают уникальными способами атаки, более широким кругозором, умеют использовать аптечки.

У летающих врагов (им соответствуют файлы **monster_flying_cacodemon.def** и **monster_flying_lostsoul.def**) увеличим в полтора раза значение показателя **fly_speed** — супостаты будут планировать на вас с повышенной скоростью. Повысим меткость врагов, умножив на **2** значение параметра **attack_accuracy** (он есть не у всех неприятелей). Поднимем на новый уровень живучесть всех до единого монстров, увеличив в полтора раза значение атрибута **health**. Во столько же повысим дальность атаки оружием ближнего боя (настройка **melee_range**).

Для стреляющих врагов также стоит увеличить дальнобойность — установив значение параметра **projectile_spread** в полтора раза больше. Игроки-профессионалы могут также поэкспериментировать с атрибутом **num_projectiles**, повышая его значение (только у оружия, у которого по умолчанию оно равно 1) до **2-3**. Попробуйте-ка увернитесь сразу от трех автоматных очередей!

Когда монстряки под вашим чутким руководством научатся стрелять, самое время обучить их еще и видеть. Зрение улучшается следующим образом: параметр **look_max** поднимаем до отметки **50 180 0**, а также изменяем значения показателей **eye_turn_min** и **eye_turn_max** соответственно на **-30 -40 0** и **30 40 0**.

Теперь марсиане — серьезные соперники: меткие, живучие, всевидящие.

МОДИФИКАЦИЯ «МОНСТР С ШОТГАНОМ»

Ближайшие 10 минут мы посвятим созданию оружейного мода. Новое оружие для главного героя мы уже создали в прошлом номере журнала, а сейчас сделаем новые пушки для врагов.

У каждого из врагов, согласно скрипту, имеется то или иное вооружение. Описывается оно блоками **entityDef damage_X** (содержит общие характеристики оружия стреляющих врагов) и **entityDef melee_X** (общие параметры оружия дерущихся противников, то есть их рук и ног), где X — название оружия.

DOOMОСТРОЙ

В первом номере «Игромании» за 2005 год в рубрике «Мастерская» мы закончили публикацию цикла статей «**DOOMострой**», в котором подробно рассказывалось о том, как создать новые уровни для игры. Рекомендуем обратиться к этим материалам, чтобы перенести действие новых модификаций на новые территории, созданные в редакторе Doom 3.

Помимо двух вышеназванных блоков, твари, вооруженные стволами, имеют раздел с заголовком вида **entityDef projectile_X** (X — название оружия), где размещаются параметры снаряда, которым стреляет указанное орудие убийства.

Займемся изменением настроек, находящихся в этих трех разделах. Первым делом поднимите в полтора раза урон от оружия, изменяя атрибут **damage** из блока **entityDef damage_X** (или как вариант — **entityDef melee_X**). Для врагов-стрелков сделайте более ощутимую отдачу, увеличив значения характеристик **kick_time** и **kick_amplitude** до **3** и **500** соответственно (для стволов помощнее, типа шотгана, поставьте числа повыше: **4** и **600**).

Теперь что касается снарядов. Главный параметр, определяющий, чем стреляет та или иная пушка, — **velocity**. Первую его составляющую повысьте в два раза. Кроме того, сдвиньте с нуля числа в последних двух компонентах — пули будут лететь по весьма замысловатым траекториям.

■■■

Мы изучили, как сделать шесть новых модов для Doom 3. Можно создать только одну модификацию, но уж если решите делать больше, то поделимся с вами маленькой профессиональной тайной. Мы, пока писали эту статью, пробовали моды в самых разных сочетаниях. И получилось у нас, что далеко не все они хорошо сочетаются друг с другом. То есть если просто взять и, что называется, нахрапом в одной игре провести все описанные в статье модифицирования, то получится полная ерунда. А вот чтобы получилась не ерунда, то модифицировать надо с умом. «Быстрые монстры» удачно сочетаются с «Аптечкой на посошок» и «Новыми противниками». «Стремительная атака» удачно ложится только на «Новых противников», а «Монстр с шотганом» лучше объединять с «Аптечкой», но никак не с «Новыми противниками» — иначе игра получается излишне сложной даже для профи. ■

МОДИФИКАЦИЯ «АПТЕЧКА НА ПОСОШОК»

Каждый враг после смерти роняет на пол аптечку.

Выстрел в голову способен разнести на кусочки любого врага.

Модификацию «Аптечка на посошок» логично накладывать на мод «Враги вокруг». Мы все усиливали и усиливали противников. Это, конечно, здорово, но надо и о главном герое позаботиться — компенсировать мощь оппонентов. Обратимся к характеристике **def_dropDeathItem** и сделаем так, чтобы враги, умирая, делились с игроком аптечками. Атрибутов для этого (равно как и атрибутов вида **dropGibItemXJoint**) у одной и той же твари может быть несколько (если враг роняет сразу несколько вещичек) — в этом случае на конце названия каждого из них стоит его номер. Добавьте большинству врагов (особенно это будет уместно для человекоподобных супостатов) новый параметр (или даже несколько) с именем вида **def_dropDeathItemX**, где X — число, на единицу превышающее номер последнего такого атрибута. В значение показателя пропишите, например, аптечку — **moveable_item_medkit**. Кроме того, вставьте строкой ниже настройку **dropGibItemXJoint**, где X — номер роняемого предмета (должен быть равен числу, стоящему на конце имени только что созданного вами атрибута вида **def_dropDeathItemX**). В качестве значения этой характеристики вы можете использовать значения предыдущих параметров того же вида.

Оптимальным вариантом для человекоподобных монстров будет слово **Chest** — в этом случае аптечка будет располагаться рядом с грудью убитого. К аптечке можно добавить легкую броню — **moveable_item_armor_security**.

Не важно, как ты пишешь «парашют».
Важно, умеешь ли ты с ним прыгать.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

Новый проект
Novalogic:
«Возмездие»

1С®

snowball.ru™
ураганные боевики

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

РИМ В ОСАДЕ СТРЕЛОМЕТЫ НА БАШНЯХ

СЕРГЕЙ ТЕРЕВНИКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Rome: Total War — выдающаяся игра. Игровой процесс тянется медленно, и если вести сдержанную политику, а не растрачивать казну и не губить народ попусту, то в скором времени вы доберетесь до стен Рима. Но... мало завоевать Рим. Надо еще удержать его в своих руках. Ведь **Дом Брута** и **Дом Скипия** станут отныне вашими злейшими врагами. После захвата вами Рима война входит в свою самую ожесточенную фазу. Бесконечные осады города, битвы римлян с римлянами и более организованный AI. Давайте сделаем несколько, скажем так, средств уничтожения, которые помогут вам выжить в этой кровопролитной войне.

ПУЛЕМЕТ НА БАШНЮ

Вернее было сказать не пулемет, а «стреломет». В игре на деревянных стенах имеются оборонительные башни, а в каменных — амбразуры (отверстия для безопасной стрельбы), которые время от времени стреляют, сокращая ваше войско (в случае осады вашего города — войско врага). У нас есть возможность при помощи «**Блокнота**» увеличить в 1000 раз частоту стрельбы башен. Представляете — враг осадил ваш город и вот-вот начнет штурм, вы сохраняете игру, меняете частоту стрельбы на максимум, снова загружаетесь, и враг теряет большую часть бойцов еще на подходах. Или наоборот — начинаете вы осаду, сохраняетесь, уменьшаете частоту стрельбы башен и проводите штурм, не волнуясь о «вольных стрельцах».

Ворота выглядят очень крепкими, и вражеские войска не торопятся их защищать.

Но это только видимость. Таран распахивает ворота с первого удара.

Создаем резервную копию файла **descr_walls.txt** из каталога **data**. Затем открываем его «Блокнотом» и ищем все строчки типа **reload_ticks_arrow** и **reload_ticks_ballista** (и тех и других в файле более 40) и меняем их значение на **0.01**, в случае если нападают на вас, и на **100**, если нападаете вы. Для быстрой и качественной замены советую использовать сочетание клавиш **CTRL+H**, в появившемся окне введите в поле *Что* — **reload_ticks_arrow X**, а в поле *Чем* — **reload_ticks_arrow Y**, где X — последнее значение, на которое вы меняли (изначально оно равно 5, а у reload_ticks_ballista — 10), и Y — число, на которое вы хотели бы заменить.

Чтобы изменения вступили в силу, не забудьте перезапустить игру. «Атакующая» тактика (когда значения равны 100) будет очень полезна при осаде крупных городов, и особенно Рима, где я потерял 500 человек только на подходах к городу в обычном режиме и всего 3 — в «атакующем».

Бравые красноармейцы толкают таран к воротам, предвкушая быструю победу.

Не ожидавший такого поворота событий противник не успел подогнать к воротам войска, за что и поплатился.

УЮТ В ГОРОДЕ

Достичь уюта в городе позволяют высокие стены и крепкие ворота. Если на стенах у нас есть «пулеметные» башни, то вот с воротами дела обстоят несколько хуже. Постараемся это исправить, сделать их более «послушными», при обороне — сильно укрепленными, при атаке города противника — слабыми. Для этого в том же файле необходимо найти раздел, называющийся **gate X**, где X может принимать значения: **short_wooden**, **medium_wooden**, **huge_wooden**, **medium_reinforced**, **huge_reinforced**, **medium_iron** или **huge_iron** (деревянные ворота — низкие, средние, большие; укрепленные ворота — средние, большие; железные врата — средние и большие соответственно).

В идущим за названием блоке (блок ограничен знаками { и }) найдите параметр **full_health** и измените его значение в случае обороны на **1000**, а в случае атаки на **1**. При таком раскладе вражеские ворота будут рассыпаться уже после первого удара вашего тарана! А таран противника, в свою очередь, не пробьет ваши ворота в течение длительного времени, и у вас будет хороший шанс залатать бреши в обороне.

СОВЕТЫ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

Советов не много. Данный прием не годится, если вы ведете бои с переменным успехом, то есть постоянно завоевываете города и одновременно их теряете. При каждом штурме вам придется перезапускать игру, что не очень-то удобно. Но если вы захватили стратегические центры и решили отсидеться и подкопить деньжат, то тактика обороны с «пулеметными» вышками и крепкими воротами идеальна. Или если вы уверены в том, что противник сильно измотан и нападать на ваши города он не в состоянии, смело ставьте «атакующий» режим настроек — и вперед, на амбразуры, которые будут стрелять крайне редко. ■

Поиграй со мной

PLAYBOY

THE MANSION

Лицам до 18 лет НЕ рекомендуется!

© 2004 Playboy. PLAYBOY, RABBIT HEAD DESIGN and THE MANSION are marks of Playboy and used under license by ARUSH Entertainment and GROOVE Games. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

НОВЫЕ БОТЫ «КОНТРЫ»

ПОВЫШАЕМ МАСТЕРСТВО БОТОВ В COUNTER-STRIKE

ВИТАЛИЙ РОМАНЕЦ

Каждый, кто играл в **Counter-Strike**, знает, что официальный бот **CSBot** (он же **ZBot**) очень слабый и глупый. Конечно, есть у этого компьютерного болванчика и плюсы, например он умеет автоматически создавать навигационные файлы, но недостатков значительно больше. Ну куда это в самом деле годится, если бот начинает стрелять в нас через 10 секунд после того, как заметит. А уж когда товарища заклинит на кнопке «выстрел», хочется уже даже не смеяться, а плакать горючими слезами. А уж что творит официальный бот, прикупив себе **MAC 10** или **TMP**, — это уже никакими словами не описать!

И хотя на фоне других ботов ZBot выглядит очень даже неплохо — ситуацию, определенно, надо менять в лучшую сторону. Сегодня мы этим и займемся: заставим официального бота действовать умнее. Мы увеличим мастерство ботов для каждого уровня сложности.

БОТЫ ПРЕВРАЩАЮТСЯ...

Для процедуры пересадки новых мозгов товарищу боту потребуется всего лишь один файл — **BotProfile.db**. Задайте поиск в папке игры, обычно файл находится в каталоге **.../cstrike** (в случае Counter-Strike 1.6) или **.../czero** (если у вас Counter-Strike: Condition Zero), если же вы играете в Counter-Strike: Source, то ботов вообще придется качать из интернета.

На всякий пожарный сделайте резервную копию этого файла, чтобы в случае чего можно было сделать «откат». Откройте BotProfile.db любым текстовым редактором, например «Блокнотом». Далее необходимо находить определенные участки скрипт-кода и изменять их. Обратите внимание, что мы убрали из кода все знаки Enter и заменили их значками «*» (звездочка) — так статья занимает меньше места, да и читать удобнее.

Найдите скрипт **Template Sniper** и в нем удалите строчки **WeaponPreference = g3sg1*WeaponPreference = scout*WeaponPreference = famas*WeaponPreference = galil*WeaponPreference = mp5**, а вместо них пропишите **WeaponPreference = ak47*WeaponPreference = m4a1**. Далее найдите скрипт **Template Power** и вместо **WeaponPreference = xm1014*WeaponPreference = m3** пишите **WeaponPreference = ak47*WeaponPreference = m4a1**.

Еще ниже отыщите скрипт **Template Spray** и измените **WeaponPreference = p90*WeaponPreference = tmp*WeaponPreference = mac10** на **WeaponPreference = deagle*WeaponPreference = ak47*WeaponPreference = m4a1**.

Этими действиями мы сделали бота сильнее, запретив ему пользоваться слабым оружием. Но для того чтобы бот увеличил меткость, убойность и реакцию, необходимо еще немного поработать над файлом. В **Template Elite** вместо **ReactionTime = 0.2** поставьте **ReactionTime = 0.1*AttackDelay = 0.1*Teamwork = 100**. Далее в **Template Expert** вместо **Skill = 90*Aggression = 90*ReactionTime = 0.2** напишите **ReactionTime = 0.1*AttackDelay = 0.1*Teamwork = 100*Skill = 100*Aggression = 100**.

Чуть ниже в **Template VeryHard** найдите строчки **Skill = 80*Aggression = 80*ReactionTime = 0.25** и вместо них вставьте **ReactionTime = 0.15*AttackDelay = 0.15*Teamwork = 90*Skill = 90*Aggression = 90**. В **Template Hard** вместо **Skill = 75*Aggression = 75*ReactionTime = 0.25** пропишите **ReactionTime = 0.2*AttackDelay = 0.2*Teamwork = 90*Skill = 90*Aggression = 90**. В **Template Tough** вместо **Skill = 60*Aggression = 60*ReactionTime = 0.3*AttackDelay = 0.35** пишем **ReactionTime = 0.25*AttackDelay = 0.25*Teamwork = 80*Skill = 80*Aggression = 80**. В **Template Normal** вместо **Skill = 50*Aggression = 50*ReactionTime = 0.4*AttackDelay = 0.7** проставьте **ReactionTime = 0.3*AttackDelay = 0.3*Teamwork = 70*Skill = 70*Aggression = 70**. В **Template Fair** найдите строки **Skill = 25*Aggression = 30*ReactionTime = 0.4*AttackDelay = 1.0** и вместо них впишите **ReactionTime = 0.3*AttackDelay = 0.3*Teamwork = 60*Skill = 60*Aggression = 60**. В **Template Easy** строки **Skill = 0*Aggression = 20*ReactionTime = 0.5*AttackDelay = 1.5** замените на **ReactionTime = 0.35*AttackDelay = 0.35*Teamwork = 40*Skill = 40*Aggression = 40**.

...В УМНЫХ СОПЕРНИКОВ

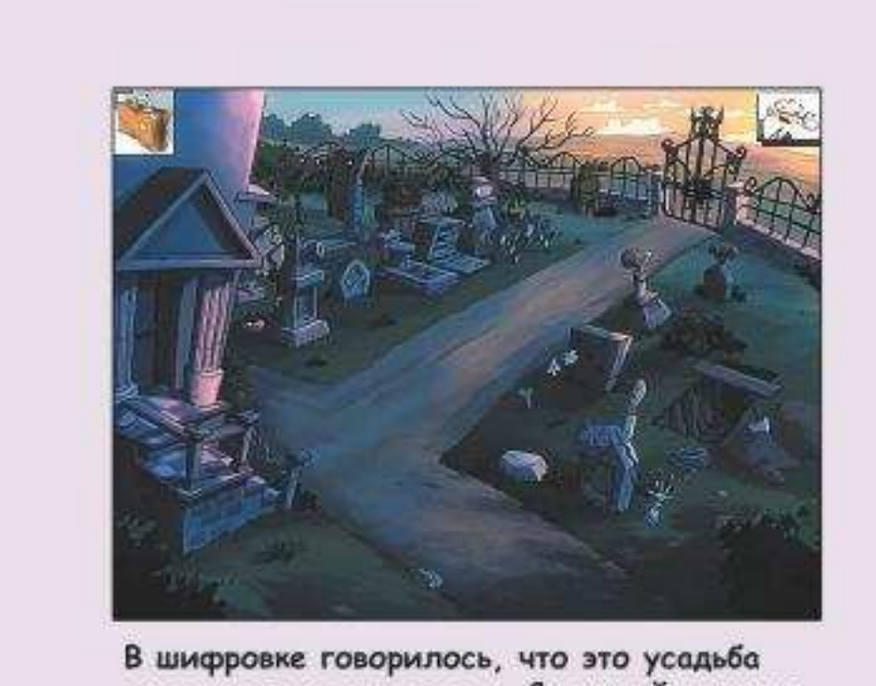
Сохраните файл. Теперь на всех уровнях сложности бот будет играть более разумно, чем раньше, — хотя, конечно, с живым противником и новый, умный, бот не сравнится. Например, покупать слабое оружие бот теперь не может, но иногда подбирает с земли TMP, когда рядом лежит АК-47. Впрочем, это случается довольно редко. В остальном же мы увеличили мастерство бота, что называется, до предела. Если уж вы и этого умника рвете на грелки, то выход только один — играть в сети или через интернет, где достаточно много профессиональных игроков.

Чтобы активировать бота, запустите игру и в консоли пропишите команду **bot_difficulty X**, где X — уровень мастерства бота (0 — легкий, 1 — нормальный, 2 — трудный, 3 — профессиональный). Можно добавлять ботов и начинать сражаться с компьютерными болванчиками, которых и болванчиками-то теперь назвать язык не поворачивается. Умны, чертяки... ■

Пороки оригинального бота Counter-Strike

ПРОДОЛЖЕНИЯ ПРИКЛЮЧАЮТСЯ!

МЕСТЬ СКАРАБЕЯ



В шифровке говорилось, что это усадьба известного скульптора... Странный, однако, у него вкус.

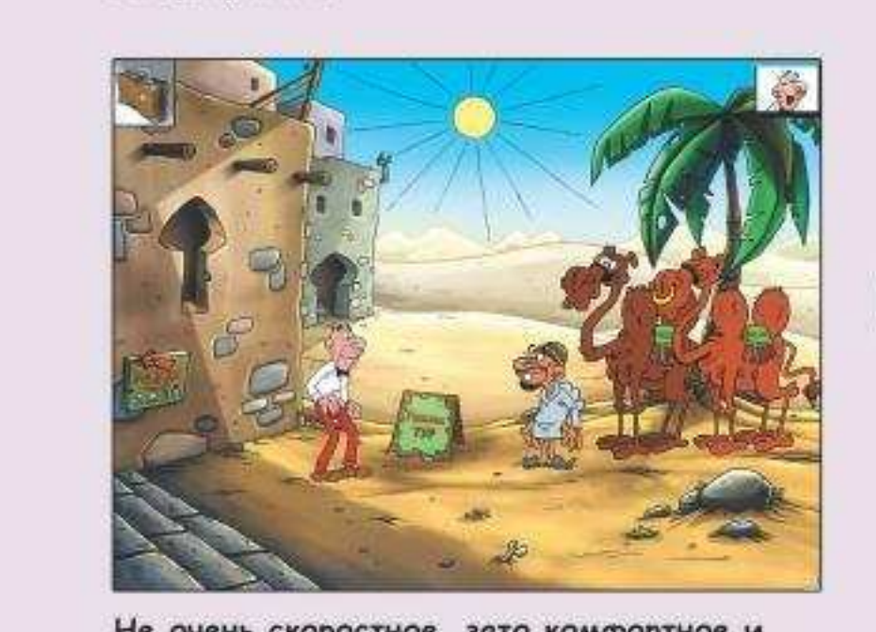
Это не костюмированная вечеринка «Идущих в место» по поводу пересмотра конституции, а тайное собрание зловещей Шестой Секты.

Филемон только что нашёл секретный проход, скрытый в старинных часах. Теперь, пока Мортадело стоит на стрёме, нужно проверить, куда этот ход ведёт.

Этот тип выглядит подозрительно знакомо... Интересно, где Мортадело мог видеть это лицо... Надо будет напоить его и всё разузнать.

Агенты попали в ловушку. Хорошо, что древние строители предусмотрели черный ход, через саркофаг. Но куда он ведёт? Есть только один способ узнать это.

Агенты 008 только что обнаружили, что они не первые посетители этой пирамиды...



Не очень скоростное, зато комфортное и недорогое местное такси. Главное, вовремя его кормить и остерегаться плевков.

Фирма 1С и студия snowball.ru рады представить вам вторую часть приключений суперагентов Мортадело и Филемона. На сей раз агентам 008 предстоит защитить московский музей от посягательств злобного Мумиеса, обезвредить таинственную «Шестую секту» и разгадать древнюю тайну пирамид!

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

snowball.ru
мир в шутку

Продолжение приключений суперагентов 008 – в продаже с февраля!

«Агенты 008: Месть скарабея» (2CD)

Фирма «1С» – 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru.

РЕДАКТОР HALF-LIFE 2
ГЕОМЕТРИЯ УРОВНЯ

СВЯТОСЛАВ ФОМИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

В предыдущей статье мы с вами настроили **Hammer** для работы с **Half-Life 2** и научились создавать простые помещения. Сегодня же мы изучим основные принципы создания более сложной геометрии уровня. Мы сделаем два помещения, соединенных дверным проемом (сама дверь, конечно же, будет прилагаться). Но для начала немного теории. Прежде чем что-либо делать, необходимо тщательно представить себе, как именно и какими средствами вы собираетесь это реализовывать. Таким образом вы сможете избежать выполнения лишней работы. Существует ряд неписаных правил о том, как следует состыковывать коридоры, вырезать дверные проемы, цилиндрические отверстия и так далее. Зная все нюансы и руководствуясь описанными приемами, вы сможете легко создавать сколь угодно сложные помещения и не впадать в панику, если вдруг понадобится что-то подправить.

АРХИТЕКТУРА УРОВНЕЙ

Запустите редактор, создайте новую карту и сразу сохраните ее, например под именем **secondroom.vmf**. Теперь при помощи инструмента **Block Tool** (**Shift+B**) проведите область размером 704x384 в проекции **Top** и задайте ей высоту, равную 128, на проекции **Side**. «Опустошите» созданный браш при помощи команды **Make Hollow** с параметром «**-8**». Чтобы упростить последующую работу над помещением, советую сразу назначить все необходимые текстуры для пола, потолка и стен. Я выбрал текстуры со следующими именами: **concretefloor031a**, **plasterceiling008a**, **brickwall026f** соответственно. Для того чтобы сделать из получившегося помещения два, я предлагаю скопировать одну из стен и расположить ее в центре в виде перегородки. Пытаясь выделить одну из стен комнаты, вы обнаружите, что выделяются все ее стены, включая потолок и пол. Чем же это вызвано?

Дело в том, что когда вы использовали команду **Make Hollow**, все полученные стены были автоматически объединены редактором в группу. Вы можете сами группировать и разгруппировывать объекты при помощи команд **Tools/Group/Ungroup** (**Shift+G/Shift+U**). Разгруппируйте все объекты и выберите одну из коротких стен вашего помещения. Удобнее всего выделять объекты, пользуясь 3D-камерой. Зажмите **Ctrl** и перетащите стену к центру фигуры на проекции **Top**. Будет создана ее копия. Используя клавиши [и] для изменения масштаба сетки на проекциях, а клавиши **D** и **C** — чтобы приближать и отдалять вид, поставьте перегородку точно в центр фигуры (центр обозначен серым крестиком). Подгоните размер перегородки, чтобы она точно вписывалась внутрь помещения и совпадала с плоскостью перпендикулярных стен, как показано на рисунке (см. **рис. 1**).

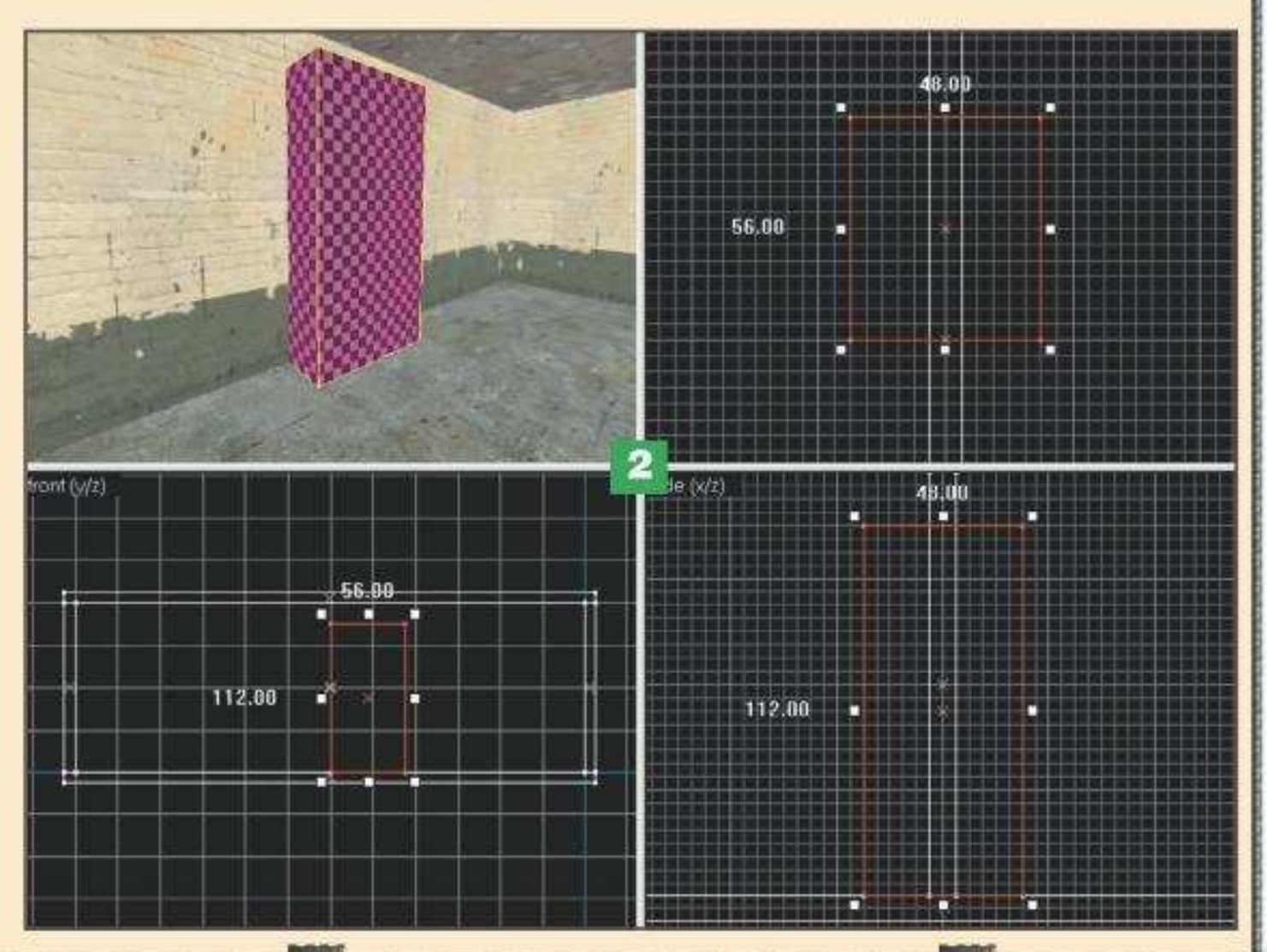
На данный момент у нас построено одно помещение, разделенное перегородкой на две комнаты. Чтобы игрок мог свободно переходить между ними, следует создать дверной проем и дверь. Начнем с дверного проема. Создайте браш высотой **112**, шириной **56** и толщиной большей, чем толщина перегородки. Этот браш мы будем использовать как примитив сечения, то есть им мы вырежем отверстие в перегородке для дверного проема. Теперь самый ответственный момент. Требуется перенести этот браш так, чтобы он полностью пересекал перегородку с двух сторон, касался пола, но не пересекал его! Все зоны примитивов, которые попадут в зону сечения, будут отрезаны, следовательно, в эту зону должна попадать только перегородка, как на рисунке (см. **рис 2**).

Для того чтобы точно разместить браш сечения, пользуйтесь привязкой к сетке и изменением ее масштаба. Если вы уверены, что все точно совпадает, нажмите правой кнопкой мышки над выделенной областью сечения в любой проекции и выберите из падающего меню пункт **Carve** (*Вырезать*) или нажмите **Ctrl+Shift+C**. Будет создано отверстие в перегородке. Чтобы это увидеть, вы можете удалить плоскость сечения. Конечно, удалять ее преждевременно, но если вы все-таки это сделали, нажмите отмену.

Так как браш сечения имеет поразительно схожий размер с дверным проемом, то нам ничего не остается, как сделать из него дверь. Хочу отметить, что также двери можно делать при помощи подгружаемых моделей. Измените толщину двери на **4** юнита и расположите ее точно в центре проема. При этом можете увеличить толщину перегородки на 2 юнита в обе стороны для создания более глубокого эффекта. На получившуюся дверь наложите текстуру **metaldoor052a** с коэффициентом увеличения, равным **0.25** по обеим осям, и координатами **0.0**. Дверь примет конечный вид, но не будет работать по назначению.

Пришло время заняться ее функциональными возможностями. Так как дверь будет

1. ■ Привязка к сетке позволяет идеально точно выравнивать объекты.
2. ■ Все объекты, попадающие в плоскость сечения, будут урезаны.



вращающейся, игре необходимо знать, по какой оси она будет совершать поворот. Для задания оси используется браш со служебной текстурой **origin**. Создайте его и расположите, как показано на **рис. 3**.

Зажмите кнопку **Ctrl** и выделите дверь вместе с осью вращения. На панели настроек, справа, нажмите кнопку **To Entity**. В появившемся окне требуется указать класс объекта — в нашем случае это будет **func_door_rotating**. Теперь дверь полностью готова. Единственное, возможно вам захочется изменить некоторые параметры. Вот основные из них: **Speed** — скорость открытия двери, **Start/Stop Sound** — звук при открытии и остановке двери, **Delay Before Reset** — время, через которое дверь закроется сама, если указать **-1**, то дверь останется открытой, **Distance** — радиус открытия двери, по умолчанию равен **90** градусам.

ДОВОДКА ИНТЕРЬЕРА

Не забудьте разместить на уровне место появления игрока и два источника света для каждой комнаты. Можете поэкспериментировать, изменяя различные параметры двери.

Мы рассмотрели создание дверей, основанных на примитивах, но когда речь заходит о высокой детализации или тем более о вращающейся ручке двери — тут не обойдешься без встраиваемых моделей. При помощи инструмента **Entity Tool** (**Shift+E**) создайте объект класса **prop_door_rotating**. В его настройках выберите пункт **World Model** и нажмите кнопку **Browse**. Перед вами откроется менеджер моделей. Выберите подходящую модель двери (воспользоваться библиотекой **props_c17**) и нажмите кнопку **Open**, а затем **Apply**. На фронтальной проекции перенесите две белые точки в левый нижний и левый верхний углы выделенной двери. Получившийся отрезок и будет являться осью вращения.

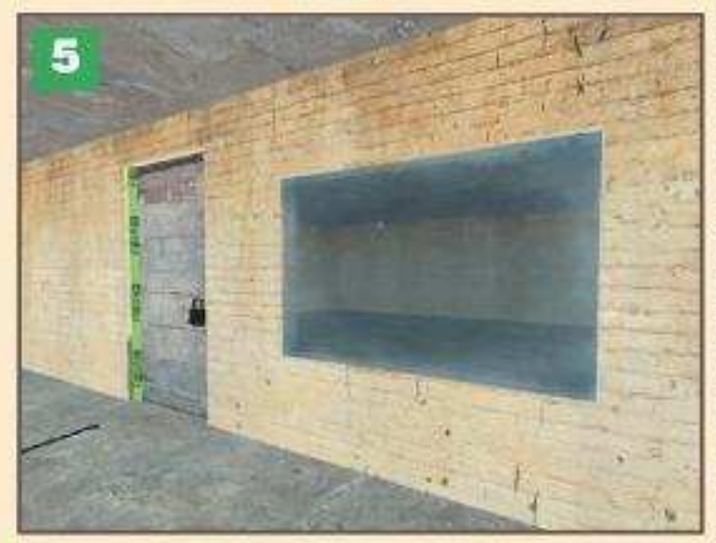
Следующее, о чем я хотел бы рассказать, — это создание вертикальных лестниц. В Half-Life 2 лестница состоит из двух частей: модели и триггера, отвечающего за подъем и опускание игрока. Давайте разберем принцип работы стандартной лестницы на практике. Создайте на карте помещение произвольной ширины и высотой, равной **256** юнитам. Внутри помещения разместите стену высотой **128** юнитов — это возвышение, на которое игроку предстоит забраться. Далее вам потребуется использовать два объекта типа **prop_static** со следующими подгруженными моделями: **models/props_c17/metalladder002.mdl** (перила с перекладинами) и **models/props_c17/metalladder002b.mdl** (замыкающая верхушка). У каждой модели есть зона прорисовки, которая указывается белым кругом на проекциях. Растяните данную зону у обеих моделей на ширину всего помещения.

Первую модель поставьте к возвышению, а вторую так, чтобы она стыковалась с первой и при этом касалась «рогами» горизонтальной поверхности. Визуальная часть готова, но как движок поймет, что эти две модели есть лестница и по ней следует перемещать игрока? Для этого используется объект **func_ladder**, покрытый служебной текстурой **ladder**. Любая плоскость данного браша будет поднимать и опускать игрока, но при этом объект будет полностью невидимым. Просто создайте еще один браш высотой с функциональную часть лестницы и шириной с ее перекладины, толщину следует указать минимальную. У вас должна получиться структура, показанная на **рис. 4**.

ОКНО В...

Какая комната без окон? Давайте научимся делать прозрачные разбиваемые стекла. Для начала сделайте вырез в том участке стены, куда предполагается вставить стекло. Затем в полученном отверстии разместите браш с минимальной толщиной, окрашенный текстурой стекла по фильтру **glass**. Также следует наложить служебную текстуру **nodraw** на торцевые грани браша, дабы не перегружать игровой движок лишними задачами по прорисовке ненужных поверхностей. Приведите стекло к классу **func_breakable** (*Разрушаемое*) и задайте требуемые настройки. У вас должно получиться нечто, похожее на изображение на **рис. 5**. Вообще, описанный класс подойдет для любых типов разрушаемых объектов, достаточно изменить параметр **Material type** (*Тип материала*), и стекло станет металлом или деревом. А если вписать число в строке **Explode Magnitude**, то объект будет инициировать взрыв указанной силы при разрушении. Поиграв с различными классами объектов и их настройками, вы можете открыть для себя много нового, не бойтесь экспериментировать!

Мы разобрали базовые операции по созданию геометрии уровня, размещению точечных и солидных объектов; теперь вы полностью готовы к разработке достаточно сложной карты с использованием различных настраиваемых объектов. В следующей статье мы научим вас оперировать персонажами и создавать небольшие сценки, то есть вплотную подойдем к созданию однопользовательской модификации — вроде тех, что мы регулярно выкладываем на наших CD/DVD. ■



3. ■ Ось вращения двери задается специальным брашем.
4. ■ Лестница состоит из 3D-модели и подъемного триггера.
5. ■ В редакторе некоторые текстуры также имеют прозрачность.

ПРОБА ПЕРА

На основе полученных знаний я предлагаю вам выполнить небольшое задание на использование взаимодействующих объектов. Видели в Half-Life 2 дверь, закрытую на навесной замок — когда его ломаешь, дверь открывается? Именно такую дверку мы и создадим. Для начала необходимо сделать так, чтобы дверь была первично заперта. Для этого в ее настройках поставьте галочку **Starts locked** на закладке **Flags** и задайте имя, например **room01_door01**. Теперь создайте точечный объект класса **prop_physics**. В его настройках найдите параметр **World model** и укажите файл **prison_padlock001a.mdl** из библиотеки **props_wasteland**. Перейдите на закладку **Outputs** и нажмите кнопку **Add...**. В списке **My output named** выберите событие **OnBreak** (*При разрушении*), в списке **Targets entities named** — **room01_door01** (*Имя двери*), а в списке **Via this input** — **Unlock** (*Отпереть дверь*). Повторите последнее действие, но в списке **Via this input** укажите **Open** (*Открыть дверь*).

При разрушении замка происходит отпирание двери, а затем ее открытие — два действия, указанных нами в таблице. Вам остается только расположить замок рядом с дверной ручкой и в его свойствах поставить галочку **Start Asleep** (это не даст замку сразу упасть после появления). Также следует растянуть зону прорисовки модели на ширину всей комнаты. И еще одно — не забудьте разместить на карте оружие, чтобы сломать замок, воспользуйтесь классом **weapon_crowbar** (*Лом*).

БУДУЩЕЕ ТРЕХМЕРНЫХ ИГР

ТЕХНОЛОГИЯ UNREAL ENGINE 3

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Мы с вами сегодня живем в эпоху, когда на компьютерах властвуют 3D-игры, технологический уровень которых основан на разработках вчерашнего дня. Так было всегда. Сначала создавалась технология, из этой технологии на протяжение нескольких лет вытягивались все соки, на ней делались десятки и сотни игр. Одна лучше другой. Старые движки отшлифовывали до совершенства. За это время лучшие из лучших разработчиков создавали технологию нового поколения, и как только материальная база — то есть компьютеры геймеров — была готова к тому, чтобы с этой технологией работать, на ней начинали создавать игры. Судите сами. Сначала было абсолютно плоское «**Волчье логово**» и несколько десятков ее клонов. Затем пришел многоуровневый **Doom** и **Doom 2**, которые породили уже не десятки, а сотни пародий — как удачных, так и не очень. Затем на продолжительный срок воцарилась эпоха **Quake**. Следующим технологическим прорывом стал **Unreal** — для своего времени фантастически красивый и непомерно требовательный. Следующий рывок был не столь значим, его, собственно, и заметили-то только разработчики игр. Речь о **Doom 3**, который задал новую планку в графике, хотя по остальным моментам, мягко говоря, не оправдал ожидания многих. Но есть мнение, что будущее (причем самое ближайшее) — за совершенно другой технологией. Имя ей **Unreal Engine 3**.

УДОБСТВО И КОМФОРТ

Отличие новой версии движка от предыдущей (**Unreal Engine 2**) далеко не только в цифре и косметических наворотах. Речь идет именно о новом витке спирали игровой эволюции. Первое и, пожалуй, самое важное отличие, которое простому геймеру не очень-то и заметно — простота процесса разработки новой игры. Ставка сделана на визуализацию, то есть все нюансы разработки можно, что называется, увидеть воочию. Как следствие — в значительной степени снимается нагрузка с дизайнеров, которые, вместо того чтобы просиживать ночи напролет за мониторами, изучая хитросплетения программного кода (в котором они все равно разбираются хуже программистов), смогут заниматься своей непосредственной задачей — творить. Почти все построено по принципу What You See Is What You Get — то есть все, что сделано в редакторах и отображено на экране монитора, точно так же будет и выглядеть в игре.

Даже, казалось бы, такую сложную в реализации вещь, как физические свойства материалов, разработчики смогли максимально упростить. В редакторе Visual Material Editor физика объектов определяется простым графическим способом — альфа-канал, цвет, освещенность. Каждый компонент отвечает за определенную составляющую физической модели.

КАК ОНО ВЫГЛЯДИТ

Разумеется, любого геймера волнует вопрос, как же все это будет выглядеть на экране моего компьютера? Во-первых, все внимание на скриншоты, которые говорят сами за себя. Во-вторых, немного технической информации. Новый движок умело работает с 64-битным цветом и на раз умеет изменять глубину резкости в заданной точке отображаемого изображения. А значит — качественно новый уровень базовой графики и спецэффектов, также обязательные финансовые вложения в видеокарты. Создан новый теневой буфер, с помощью которого возможна генерация теней с нечеткими плавными контурами (вспомните угловатые тени в современных 3D-играх). Поддерживается динамическое освещение как от стационарных, так и от перемещающихся источников света, что обеспечит дополнительную реалистичность картинки. Плюс поддерживаются бесшовные переходы от открытых пространств к закрытым помещениям — для визуализации это не столь значимо, а вот для разработчиков...

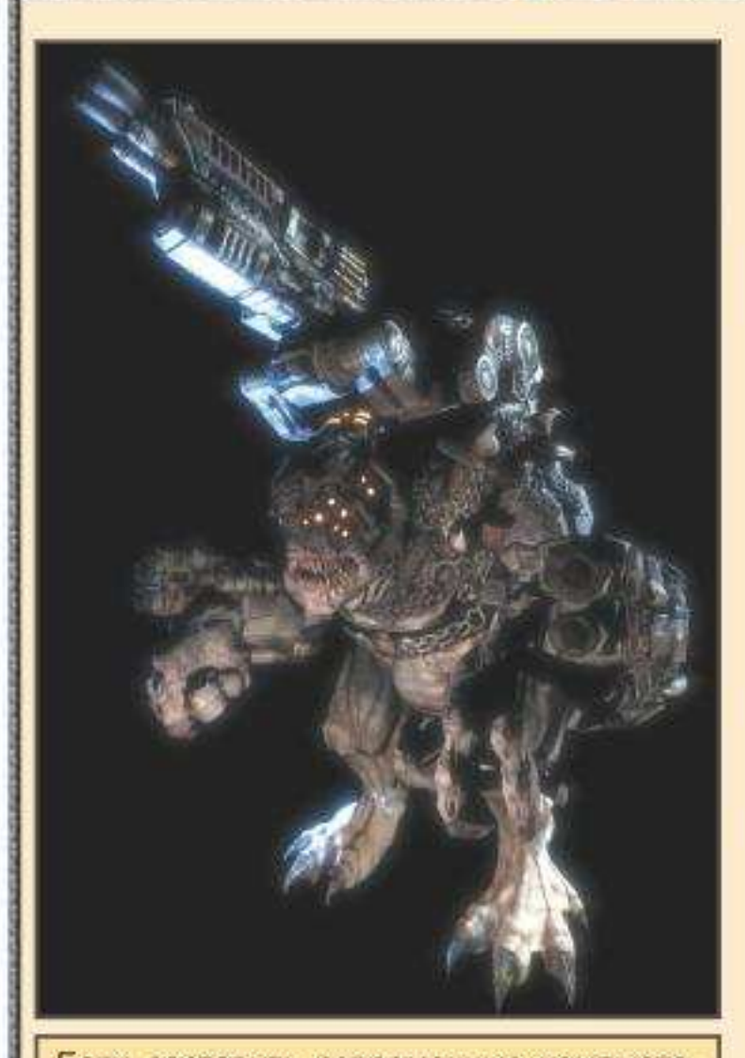
Наконец-то должное внимание уделили поверхности земли, на которую раньше игроделы обращали внимание в самую последнюю очередь. Динамический морфинг земной поверхности и возможность создавать «землю» из десятков различных материалов с непохожими друг на друга физическими свойствами. В игре это может выглядеть, например, следующим образом. Идя по асфальту, вы передвигаетесь с одной скоростью, попав в лес, начинаете двигаться медленнее и изредка «трястись», цепляясь за ветки, если выйдете на песчаный пляж — скорость тоже резко упадет, так как ноги персонажа будут вязнуть в песке. Стоит ли говорить, что ни одна из современных игр такие возможности не использует.

Завершая картину реалистичного визуального ряда, нельзя не упомянуть о погодных эффектах. Так уж повелось, что в 3D-action на погоду разработчики обращают мало внимания. Изредка прольют на какой-нибудь n-дцатый уровень игры проливной дождь или посыплют снежком из спрайтовых облаков — редко можно видеть что-то большее. Unreal Engine 3 позволит реализовать любые погодные эффекты на совершенно новом графическом уровне. Если на карте идет дождь, то вы услышите, как капли барабанят по металлическим конструкциям, как в углублениях земли образуются лужи и на них расходятся круги, на земле образуется грязь, которая будет оставлять следы на одежде... По большому счету, все зависит только от фантазии разработчиков конкретных игр. Появилось бы желание, а возможность реализовать будет.

КАК ОНО ДВИЖЕТСЯ

Специально для Unreal Engine 3 была разработана новая система скелетной анимации объектов, поддерживающая огромное количество «костей» в виртуальном скелете и учитывающая значительно большее

Количество полигонов на душу монстронаселения в играх на Unreal Engine 3 будет зашкаливать. Обратите внимание, как играют блики на шкурах монстров. Нечто похожее, но значительно менее красивое, можно наблюдать в Doom 3.



Если заставить современные компьютеры обработать такого монстра, то приемлемые FPS будут, только если на экране больше ничего не будет.

число влияний составных частей скелета на одно сочленение. Если выражаться более простым языком: раньше рука персонажа, например, сгибалась только в локте и запястье, причем в одной плоскости. Теперь разработчики смогут учесть, что рука в локте может не только сгибаться, но и немного ротироваться (поворачиваться). Что колено можно не только поднять, опустить или отвести в сторону, но и, как вариант, ударить им вверх по диагонали.

На сегодняшний день нет ни одной игры, в которой персонажи бы плавно поворачивали головы на звук. Поворот обычно осуществляется резко, всем корпусом. В лучшем случае трехмерные модельки умеют чуть-чуть поворачивать голову. При помощи нового Unreal Engine анимация персонажей будет практически неотличимой от реальной.

Ну и, конечно, нельзя не упомянуть о физической модели. От количества терминов, которыми сыплют разработчики, уши шустро сворачиваются в трубочку. Если же перевести все их на понятный простому смертному язык, то нам обещают следующее. Детально проработанное взаимодействие персонажей с окружающим миром. Будет учтено множество параметров, в частности трение (в современных играх реализовано на самом примитивном уровне), упругость поверхности (в современных играх практически не встречается), различная степень прочности, то есть разработчики смогут создавать предметы различной хрупкости. Задел стальной ящик — ничего не произошло, чуть пихнул хрустальную вазу — звон и груда осколков.

На сладкое создатели Unreal Engine 3 обещают, что в играх наконец-то можно будет создавать достоверную физическую модель поведения автомобилей на трассе. То есть в простом шутере управление будет похоже на хороший раллийный симулятор, а не на вождение газонокосилки.

ЗАДЕЛ НА БУДУЩЕЕ

Перечислять нововведения нового «двигателя» можно до бесконечности — разработчики не скупятся на похвалы своему творению, а технологические демо, которые современные видеокарты и процессоры тянут только на минимальном числе FPS, развеивают всяческие сомнения, что все обещанное будет реализовано. И новейшая система AI, и невиданный ранее объемный звук, и сетевой код, который позволит играть в новые игры чуть ли не на диалапе — шутка конечно, но вот то, что в новые игры можно будет отлично рубиться на тех же скоростях, что и в современные, разработчики обещают. И это при том, что на компьютерах пользователей придется синхронизировать значительно большие объемы информации.

Теперь, когда Unreal Engine 3 по сути готов, дело за малым. Разработчикам — лицензировать это чудо игроразработческого гения. Тут все просто: платишь чуть больше семиста тысяч долларов создателям и пользуйся технологией, сколько душа пожелает. Не забывай только платить несколько процентов от продаж каждой созданной при помощи UE3 игры. Сложнее — сделать хорошую игру. Наше же геймерское дело — попроще. Всего-то и нужно, подождать годик-другой (а по некоторым прогнозам — и все три), когда на прилавках появятся игры нового поколения. Впрочем, нам не привыкать. Главное, что уверенность в завтрашнем дне теперь с нами. Основа для нового скачка технологий в 3D-играх — имеется. ■

ЭВОЛЮЦИОННАЯ СПИРАЛЬ

Компьютерные игры постоянно развиваются и совершенствуются. Новые идеи приходят на смену старым. Кто-то плачет по давно ушедшим временам, когда трава на газонах была зеленее, небо над головой голубее, сахар слаще, а девушки симпатичней. Но подобные умозаключения — скорее отражают свойство нашей психики сожалеть о том, что время прошло, чем объясняют реальное положение вещей. А попробуйте сейчас подсунуть стратегам какой-нибудь допотопный первый **Warcraft** или любителям шутеров **Doom 1** — заплюются, замотают головами, потребуют рвотного и убегут на рынок за последними новинками. И вот это как раз показательно — технология не стоит на месте, и наше сознание привыкает ко всему новому, хорошему, отвергая старое, сегодня ставшее «плохим».

Повинуясь воле разработчиков, которые заставляют нас, простых геймеров, хотеть все более качественных игр, мы перестаем пускать слюни по поводу технологических прорывов, вроде **Doom 3**, и начинаем замечать детали. Тут физика подкачала, здесь открытых пространств не добавили, там с освещением перемудрили... И вот уже разработчики снова чешут седые виски, пытаясь удовлетворить наш спрос, который они сами же и создали.

И флагманом технологической эскадры новейших игр всегда были и есть игры жанра 3D-actions. Что бы ни говорили поклонники трехмерных RTS, сколько бы пальцев ни кидали ролевики — именно шутеры выжимают из системных блоков даже самых мощных компьютеров последние соки. Новейшие акселераторы дымятся, пытаясь выдать приемлемое число полигонов, оперативка горит, не успевая подгружать информацию, процессор греется, не справляясь с просчитыванием совершенной физики. Прогеймер, казалось бы, только-только собрал достойную тачку, а уже пора сдавать весь этот «металлолом» в утиль и бежать покупать новую машину.

С выходом **Doom 3** и **Half-Life 2** — хотя тут чисто технологических находок было значительно меньше — стало понятно, что очередной скачок вперед (минуя один-два плавных витка игровой эволюции) состоялся. Doom 3 продемонстрировал новые возможности движка, доселе невиданные. Теперь в плане графики все разработчики будут пытаться «сделать» именно эту игру. Half-Life 2, помимо сюжета и геймплея (это отдельный разговор), блеснул отличной физикой и оптимизацией игрового кода. И снова встал вопрос — какая же технология обеспечит новый рывок вперед. С большой долей вероятности можно утверждать, что следующий шаг в будущее обеспечит **Unreal Engine 3** — технология, созданная и заточенная для разработки игр следующего поколения, базирующихся на **DirectX 9**.

МОЛОТ ВОЙНЫ

АНДРЕЙ ЖЕЛТЯК

СОЗДАНИЕ КАРТ ДЛЯ WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Сегодня мы займемся переделкой **Warhammer 40k: Dawn of War**. Мы не будем перекрашивать оригинальные текстуры и менять характеристики юнитов. Зачем, если все можно создать с нуля с помощью выпущенного разработчиками пакета утилит (забирайте ***с нашего DVD***)?

ОСНОВЫ ОСНОВ

Интерфейс довольно прост. Основную часть редактора занимает окно обзора карты. Управление камерой в нем очень напоминает управление камерой в самой игре. Зажав **среднюю кнопку** мыши, вы можете перемещать точку обзора по карте. Приближается и удаляется камера от точки обзора с помощью колесика мыши. Зажав кнопку **Alt** и двигая мышь в произвольном направлении, вы будете вращать камеру вокруг точки обзора.

Сверху от окна обзора расположены кнопки, вызывающие инструментарий. Сами инструменты отображаются на панели справа от окна обзора. Если не считать стандартные «Открыть/Сохранить» и «Копировать/Вставить», то вот для чего эти инструменты служат:

Select Objects — режим выделения объектов. С его помощью можно получить информацию об объекте — имя, принадлежность и позицию на карте. **Object Placement** — размещение объектов игровых и объектов декоративных на карте. **Decal Placement** — с помощью этого инструмента на карту наносятся «декали» — всевозможные отметины (вроде следов от взрывов или брызг крови). **Markers** — служит для размещения различных служебных маркеров. **Heightmap Editor** — инструментом редактируется карта высот уровня. **Texture Stamping** — инструмент раскраски основной текстуры. **Detail Map Editor** — редактор текстуры детализации. **Terrain Type Editor** — позволяет редактировать тип земной поверхности (влияет на ее свойства в игре). **Impass Map Editor** — инструмент редактирования карты проходимости.

Кроме перечисленных инструментов на панели находится безымянная кнопка (она расположена между кнопками **Markers** и **Heightmap Editor**). С ее помощью создаются пути анимации для различных объектов на карте. На этом вводная информация заканчивается — подробно все инструменты мы рассмотрим в процессе создания карты.

РЕДАКТИРОВАНИЕ ЛАНДШАФТА

Редактирование ландшафта начинается с задания его размеров. Откройте меню **File\New**, в появившемся окне укажите размер ландшафта (в списке **Size**) и размер одной его ячейки (в списке **Cell Size** — либо 2, либо 4 метра). Если сделать ячейки большими, то и площадь карты будет больше, но при этом детализация ландшафта снизится. Лучше использовать большие ячейки лишь тогда, когда вам либо нужна очень большая карта, либо предполагается запуск карты на слабых машинах (чтобы меньше памяти занимала). В списке **Mod** выбирается модификация, для которой вы собираетесь создавать карту.

Дождавшись генерации ландшафта, включите кнопку **Heightmap Editor**. В правой части окна появится несколько пунктов:

Mode — список, где выбирается режим редактирования: **Additive** (увеличить высоту), **Subtractive** (уменьшить высоту), **Set Value** (установить заданную высоту) и **Smoothing** (сгладить неровности рельефа).

Brush Size — размер «кисти», редактирующей ландшафт.

Feather Size — «размытость» краев кисти (в процентах от ширины). Определяет, будут ли созданные вами холмы и ямы пологими или это будут обрывы.

Height — заказная высота ландшафта (используется в режиме **Set Value**).

Presets — набор нескольких четко заданных высот ландшафта. Используйте, когда вам надо сделать карту многоярусной.

Strength — сила воздействия кисти.

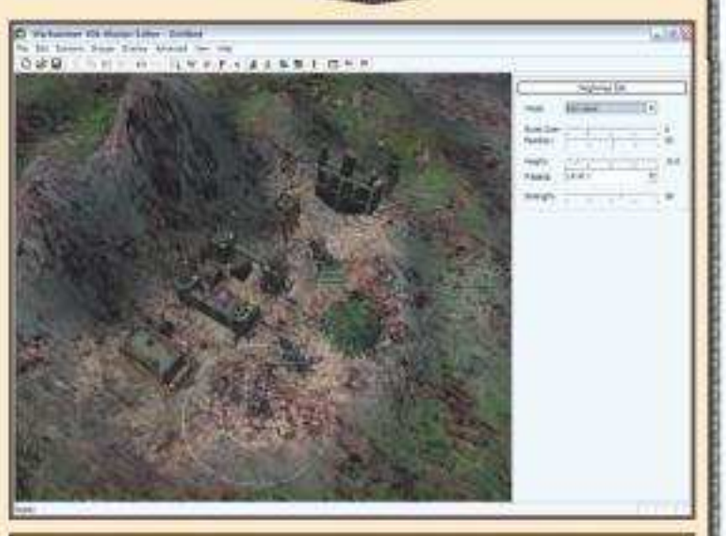
Установив нужные параметры, просто щелкните по карте в окне обзора **левой кнопкой** мыши и начинайте «рисовать» будущее поле битвы.

ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

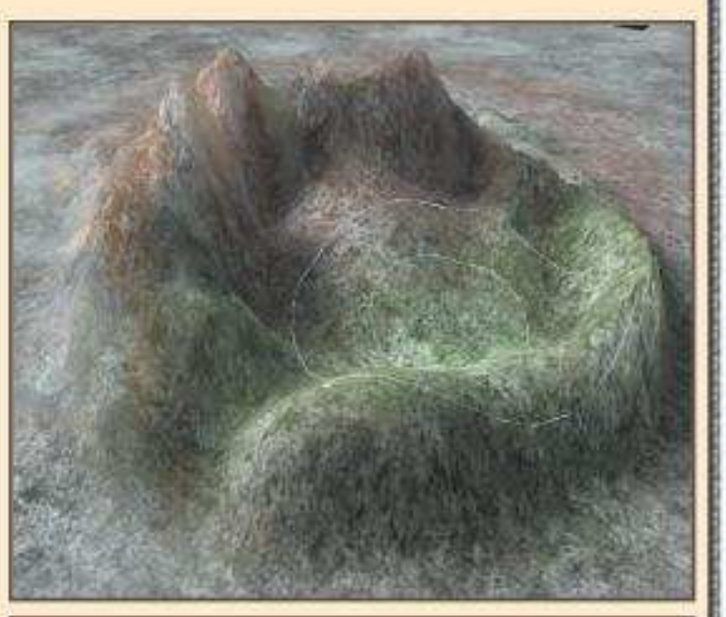
Текстурирование карты осуществляется с помощью трех инструментов. Сначала включите инструмент **Detail Map Editor**. С его помощью можно заменять стандартную текстуру детализации на любую другую. Именно текстуры детализации задают характер земной поверхности, все остальные текстуры лишь приукрашивают и корректируют текстуру детализации. Чтобы нанести текстуру на карту, просто выберите ее из списка в правой части редактора и затем щелкайте **левой кнопкой** мыши в нужных местах карты.

Чтобы немного разнообразить карту, включите инструмент **Texture Stamping** — с его помощью вы просто раскрашиваете карту, внося коррективы в текстуру детализации. Шаблон кисти также выбирается из списка. Цвет кисти задается в списке **Colour**. Бегунок **Spacing** указывает расстояние между отпечатками кисти. Бегунок **Strength** — плотность цвета.

Чтобы наносить на карту детали, вроде упомянутых в начале статьи следов взрывов и крови, используйте инструмент **Decal Placement**. Текстуры размещаются и перетаскиваются по карте **левой кнопкой** мыши. Поворачивать текстуру можно комбинацией **Shift+ЛКМ**. Если вы захотите переместить или удалить уже помещенные на карту текстуры, то их нужно выделить **правой**



Интерфейс, по нынешним временам, очень простой.



Редактирование ландшафта.

Раскраска текстур. Дико, зато гору можно поэтично назвать «Пастью орка».

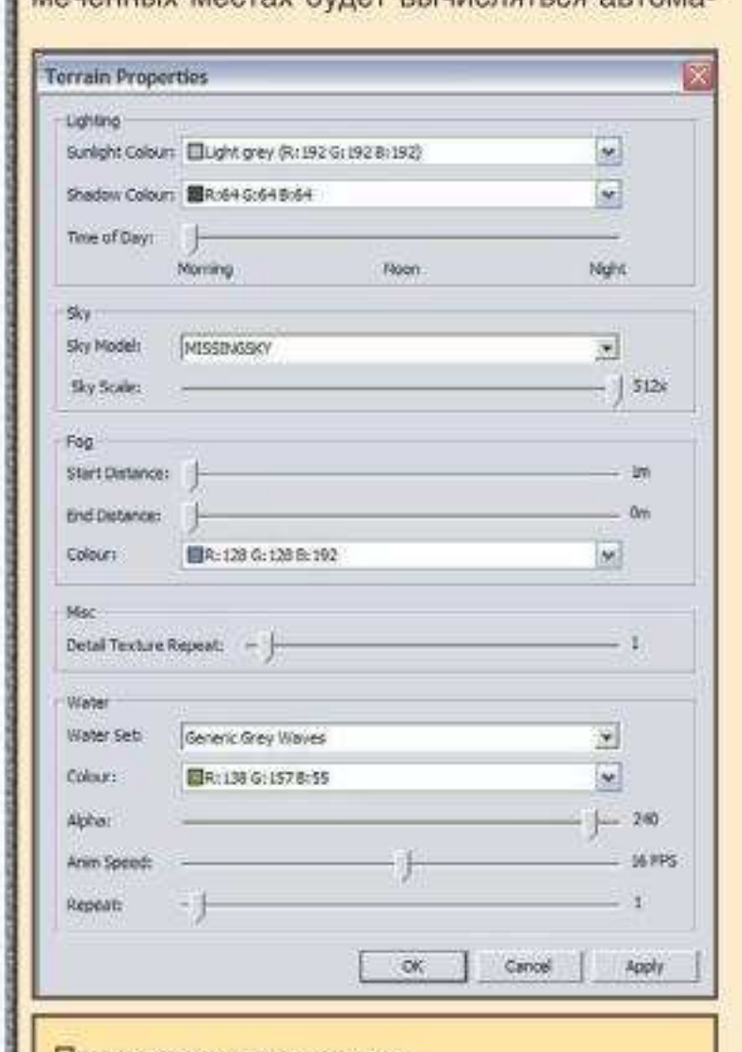
кнопкой мыши, щелкнув по текстуре или растянув рамку вокруг. Удаляются ненужные текстуры клавишей **Delete**. Можно также изменять размер помещаемой текстуры с помощью параметра **Specify size**. Параметр **Use random rotation**, будучи включенным, задает каждой новой текстуре случайный угол поворота, что полезно, если вам нужно разместить много однотипных картинок. Параметр **Snap to 45** задает минимальное изменение направления текстуры в 45 градусов. Это может пригодиться, если вам необходимо разместить текстуры в строгом порядке. Для этой же цели служит параметр **Snap to grid** — он привязывает перемещение текстуры к сетке с заданным вами размером ячейки.

СВОЙСТВА ЛАНДШАФТА

Когда вы закончите текстурировать ландшафт, определите свойства различных участков земной поверхности. Наверняка на вашей карте есть различные типы земли — песок, грязь, камни. Но в игре между ними не будет никакой разницы — даже звук шагов по этой земле будет одинаковый. Чтобы исправить эту ситуацию, включите инструмент **Terrain Type Editor**. Справа появятся два списка (**Category** и **Terrain Type**). В списке **Category** есть два пункта: **FootFall** (влияет на звук шагов) и **Cover** (влияет на параметры юнитов, находящихся на том или ином участке карты). В списке **Terrain Type** выбирается уже конкретное свойство для выбранной категории. Определите свойство, укажите размер кисти нижним бегунком и «наносите» это свойство на карту **левой кнопкой** мыши.

Еще одно свойство карты — проходимость тех или иных участков — можно изменять с помощью инструмента **Impass Map Editor**. Список **Passability** позволяет выбрать три варианта: **Generated** (проходимость в помеченных местах будет вычисляться автоматически, исходя из рельефа местности), **Passable** (всегда проходимый участок) и **Impassable** (всегда непроходимый участок).

Не мешает также настроить свойства окружающей среды — откройте для этого пункт меню **Scenario\Terrain Properties**. В появившемся окне настраиваются следующие параметры: **Sunlight Colour** и **Shadow Colour** — цвет солнечного света и цвет рассеянного цвета (подсвечивающего затененные участки). **Time of Day** — время дня, определяет угол освещения. **Sky Model** и **Sky Scale** — вид неба и размер его модели. Размер определяет максимальную дальность видимости, поэтому не устанавливайте слишком низких значений. **Start Distance** и **End Distance** в поле **Fog** — ближняя и дальняя граница тумана. Если туман не требуется, первое значение должно быть больше второго. Цвет тумана устанавливается в списке **Colour**. **Detail Texture Repeat** — масштаб текстуры детализации. Также можно настроить внешний вид воды. В списке **Colour** — цвет. Параметр **Alpha** — прозрачность воды. **Anim Speed** — скорость анимации волн. **Repeat** — масштаб текстуры воды.



Параметры окружения.

РАССТАНОВКА ОБЪЕКТОВ

Объекты добавляются на карту посредством инструмента **Object Placement**. Доступные объекты расположены в структурированном списке **Objects**. Раздел **environment** содержит в основном декорации (от растительности и городских строений до спецэффектов, вроде метеоритного дождя), но есть и несколько игровых (в подкаталоге **gameplay**). Раздел **races** содержит юниты и здания всех рас.

Расставляются на карте объекты, как и все остальное: просто выделите объект в списке и щелкните **левой кнопкой** мыши в нужной точке. Зажав **правую кнопку** мыши и двигая в сторону, вы будете поворачивать объект вокруг своей оси. Если зажать одновременно **Shift** и **правую кнопку** мыши, то можно изменить высоту, на которой размещен объект.

Высота объекта по умолчанию регулируется в поле **Height**. Если выбран пункт **Adjustable**, высота объекта регулируется вручную и при изменении ландшафта не меняется. Пункт **Relative to terrain**, напротив, включает зависимость высоты объекта от высоты ландшафта.

Пример автоматически сгенерированной карты проходимости.

МОДИФИКАЦИИ, МОДУЛИ...

Помимо того, что разработчики заложили в **Dawn of War** большой потенциал для модифицирования, они позаботились и об удобстве распространения и установки созданных модификаций. Все модифицированные или созданные с нуля игровые ресурсы хранятся в отдельных папках в каталоге игры (как это было, например, в **Quake 3**). Но мало поместить ресурсы в отдельную папку. Нужно создать файл, указывающий игре, что именно в этой папке находится модификация. Для этого создайте в корневой папке игры текстовый файл с расширением ***.module** (можете скопировать уже находящийся там файл **W40k.module**, сменив его имя на имя вашего модуля). Внутри файла должен содержаться следующий текст, с которым вы можете ознакомиться ***на наших CD/DVD*** в разделе «**По журналу**».

Ниже расположены параметры **Snap to grid** и **Random rotation** — они вам уже знакомы. В списке **Player** выбирается принадлежность создаваемого объекта. Если вы расставляете объекты из раздела **environment**, то выберите пункт **World**. Если же это юниты, то они должны принадлежать конкретным игрокам. Изменить принадлежность установленных объектов можно, выделив эти объекты, выбрав нужного игрока и нажав кнопку **Set** рядом со списком.

Основные объекты, которые должны присутствовать на карте, — это несколько стартовых локаций (**starting_position** — в этих точках будут располагаться базы игроков) и стратегических точек (**strategic_point_flag**). Можно также расставить несколько реликтов (**relic_struct**) и точек добычи энергии (**slag_deposit**).

■ ■ ■

В завершение откройте пункт меню **Scenario\Scenario Properties**. В появившемся окне, в полях **Map Name** и **Map Description** вы сможете ввести название карты в игре и ее описание. Тип карты в списке **Map Type** установите **Skirmish\Multiplayer**. После этого сохраните карту в папке основного игрового модуля: **W40k\scenarios\mp**. Карта будет доступна для многопользовательской игры и skirmish-режима. ■

Жизнь на базе орков уже кипит.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

НАД РУБРИКОЙ РАБОТАЛИ — АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ, АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ, СВЯТОСЛАВ ФОМИН

СТРАСТИ ПО «ХАЛФЕ»

Где взять: ***www.softimage.com***
Возможности: 90%

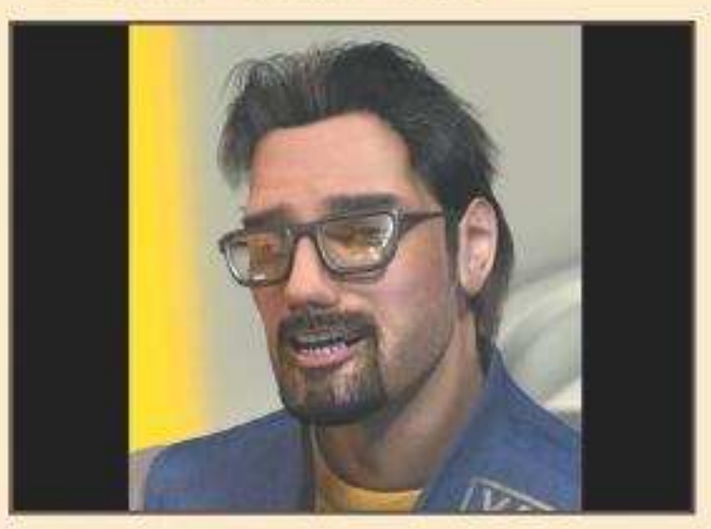
С появлением **Half-Life 2** сообщество модотворцев и игроделов не на шутку обеспокоилось: каким таким инструментарием воспользоваться, чтобы создавать новые 3D-модели для мегахита. В то время как мегахит набирал популярность и обрастал различными модификациями, изменяющими геймплей, но не персонажей, труженики 3DS Max бились над тем, как бы так смоделировать героев игры, чтобы попроще да покрасивей. Идеалом, мечтой и надеждой в одном флаконе был, разумеется, пакет **Softimage XSI**, но тут вам и платность, и неофициальность. Собственно, уже можно начинать отплясывать джигу. Avid Technology выпустила в свет бесплатную версию **SOFTIMAGE XSI Mod Tool**, заточенного, как нетрудно догадаться по названию, под моделирование интерьера и персонажей второй «Халфы».

Утилита, наконец, нашла общий язык с официальным пакетом разработчика от **Valve** — **Source Software Development Kit**. Теперь создавать/импортировать любые предметы мира HL2 можно без каких-либо проблем. Разумеется, только если вы счастливый обладатель лицензионной версии игры. Товарищи, поощряющие пиратский бизнес, могут гулять мимо... Да, чуть не забыли самое главное: персонажи персонажами, интерьер интерьером, но в новом пакете можно довольно просто моделировать оружие — учитывая выход дефматч-мода, это открывает почти безграничные возможности для изменения сетевых режимов.

SOFTIMAGE XSI Mod Tool содержит все необходимое для создания моделей, текстурирования и анимации персонажей. Все созданное и анимированное можно просмотреть в реальном времени, не выходя из программы. Предельно удобно — никакой загрузки игры для изучения недоработок не требуется.

ВЕРДИКТ: Профессиональная утилита, которую взяли и отдали в руки простых геймеров. Возможности по модостроению — почти не ограничены. Мечта любого игростроевца весом 170 Мб!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10



ВЬЮВЕР ДЛЯ ИГРОСТРОЕВЦА

Где взять: С наших CD/DVD (регистрация на ***www.neosoft.ru***)
Возможности: 100%

Большинство геймеров, читающих рубрику «**Игрострой**», и начинающих игростроевцев не раз сталкивались с проблемой. В какой-нибудь игре есть папка Model, очевидно, что там лежат различные модели, но формат файлов — стандартными вьюверами не просматривается. Хорошо, если под рукой есть **3DS Max**... Но даже этот 3D-монстр позволяет просматривать далеко не все форматы. И приходится рыскать по интернету, выискивать заточенную под просмотр конкретного формата утилиту, устанавливать плагины, конвертировать в стандартные форматы...

Куда удобней, если под рукой есть удобный вьювер, позволяющий просматривать большинство трехмерных файлов самых различных форматов. Именно такую утилиту мы и предлагаем сегодня вашему вниманию. **Alteros 3D** — утилита, которой пользуются практически все авторы «**Игростроя**».

Alteros 3D — утилита, внешним видом схожая с подавляющим большинством стандартных графических вьюверов, например ACDSee, но при этом умеющая показывать файлы трехмерной графики. При этом с обычной графикой утилита тоже отлично справляется. Из 3D-форматов, чаще всего не поддерживаемых другими программами и уж точно не поддерживаемых какой-то одной утилитой сразу: 3dm, 3dmf, 3ds, asc, ase, c4d, cob, dwg, dxb, dxf, geo, iv, lif, lvs, lw, lwo, max, md2, md3, mdl, mts, ndo, obj, objf, off, peo, prj, pro, rax, scn, spx, stl, tim, wrl, x, xsi.

РИДДИК НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Где взять: ***www.3dgamers.com***, DVD следующего номера «Мании».
Возможности: 90%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Мало того, что **Riddick Chronicles** выстрелила, когда никто и не ждал появления какого-либо хита, кроме **HL2**, так разработчики еще и оперативно выпустили к игре редактор. Утилита объединяет в себе сразу четыре редактора. В первую очередь это полнофункциональный **редактор карт**. Он имеет весьма удобный интерфейс и позволяет не только создавать новые уровни, но и редактировать оригинальные карты игры.

Кроме карт редактор позволяет создавать игровые модели. Точнее, само создание модели осуществляется в графических пакетах вроде **3D Studio MAX**. А затем модель загружается в **Ogier** (поддерживаются форматы ***.lwo**, ***.obj** и ***.ase**, так что проблем с импортом модели у вас скорее всего не возникнет) и подвергается текстурированию, присваиванию анимации, генерации карты нормалей, после чего сохраняется в доступном для использования в игре формате.

Анимационные скелеты, которые можно присваивать модели, также редактируются с помощью отдельного инструмента. Последний в списке редактор служит для создания архивов с текстурами и работает в паре с редактором моделей. Редактирование осуществляется в отдельных окнах внутри окна самого редактора, поэтому при желании вы можете одновременно работать над всем сразу.

ВЕРДИКТ: Отличная многофункциональная утилита. Ее возможностей с лихвой хватит на создание не только новых уровней, но и целых эпизодов с новыми персонажами. Из недостатков можно отметить некоторую нестабильность в работе и отсутствие в комплекте с программой какого-либо руководства. Мы, разумеется, не можем просто пройти мимо редактора к такой хитовой игре, как **Riddick Chronicles**, так что в ближайших номерах вас ждет цикл статей, посвященных возможностям редактора.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10

Собственно, на этом обзор можно было закончить, потому что и сказанного достаточно, чтобы оперативно проинсталлировать программу с наших дисков и начать пользоваться. Но... У Alteros 3D припрятано в рукаве еще немало вкусностей.

Например, утилита умеет показывать HTML-странички, то есть работать в качестве интернет-браузера (как онлайн, так и офлайн). Конечно, **IE** или **Opera** она не заменит, но сам факт наличия — радует. Одновременно может быть открыто сразу несколько документов, между которыми удобно переключаться. Вьювер поддерживает скины, которые можно либо рисовать самому, либо скачивать с официального сайта (сейчас в коллекции больше десятка симпатичных «шкурок»). Утилита также поддерживает все основные операции с 2D-картинками: масштабирование, повороты, снижение детализации, слайд-шоу.

В завершение разработчики Alteros 3D предлагают мегафункцию — утилита умеет выполнять роль **оболочки CD/DVD-диска**. При этом все текстовики и сопроводительные документы хранятся в HTML-формате.

Пожалуй, единственный минус утилиты — она не бесплатна. Устанавливаете дистрибутив и первые 30 дней можете пользоваться, а дальше придется зарегистрироваться. Но... регистрация стоит всего 299 рублей, что для утилиты с такими возможностями, мягко говоря, смешно.

ВЕРДИКТ: Отличный вьювер обычных, а главное — 3D-картинок, записанных в самых разнообразных форматах. Программа используется авторским составом рубрики «Игрострой» — так сказать, наш выбор...

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

ТЕКСТУРНЫЕ КУЩИ

Где взять: ***www.newtek.com***

Возможности: 50%

Любой создатель самопальной игры или модификации к какому-то хиту рано или поздно (чаще, конечно, рано) сталкивается с проблемой поиска текстур для своего творения. Далее ситуация разворачивается обычно самым драматическим образом. Горе-игростроевец начинает взламывать самые различные игры, пытаясь выудить из них столь желанные текстуры, дабы использовать их в своих коварных целях. Текстуры, разумеется, попадаются преимущественно не те, что хотелось бы. Не совсем того размера. Ну да ничего, думает юный творец, уж как-нибудь. Раздербанив несколько игр на текстуры, он таки добивается желаемого: находит все подходящие картинки. Ну а когда игра выходит, игроки, кто с ужасом, а кто со смехом, узнают на каждом игровом повороте до боли знакомые текстуры из когда-то пройденных игр. Не модификация получается, а пародия.

Более добросовестные товарищи обзаводятся цифровым фотоаппаратом и снимают все необходимые текстуры самостоятельно, затем адаптируют их под свою игру или мод и получают отличный результат. Самые талантливые и вовсе рисуют оригинальные текстуры в графических редакторах типа **Photoshop**.

Но горе-игростроевцам, а также добросовестным и талантливым модотворцам далеко до творца мыслящего. Такой товарищ не изобретает колеса, а находит в интернете отличные бесплатные текстуры высокого разрешения и использует их в своих целях. К сожалению, «рыбных» (в с смысле текстурных) мест в Сети не так много. Самых взыскательных игроделов отправляем на сайт компании **NewTek** (***www.newtek.com***). На сайте собрано шесть коллекций текстур профессионального качества. По 50 текстур разрешением от 1600x1200 до 2304x1728 в каждом сборнике. Камень, вода, железо, дерево, элементы живой природы... Текстуры на любой вкус.

HALF-LIFE MODEL VIEWER

Где взять: Скачивается в комплекте HL2 SDK через Steam

Возможности: 50%

Если вы действительно решили создавать серьезные проекты на движке **Source**, то вам не обойтись без программы **Half-Life Model Viewer** (HLMV), входящей в состав **Half-Life 2 SDK**. При помощи утилиты вы не сможете что-либо изменять в исходной модели, но зато сможете подробно изучить ее анимацию. Также данная программа поможет найти подходящий PROP для вашей карты. Давайте разберемся, как устроена утилита, какие опции доступны, какие действия можно совершать с помощью различных кнопок и менюшек.

Запустите Model Viewer. Вы увидите, что главное окно состоит из двух основных частей. Первая часть — окно отображения загруженной модели. Вторая — окно настроек и параметров. Оно снабжено семью закладками, переключающими между различными группами параметров и настроек. Давайте подробно разберем эти группы.

Закладка Render. В данной группе сосредоточены настройки визуализации модели. Вы можете включить отображения горизонтальной поверхности, бэкграунда, скелета. Обратите внимание на падающее меню для выбора типа отображения: сетчатый каркас, сглаженный или текстурированный.

Закладка Sequence. Данная группа настроек предназначена для контролирования анимации и является наиболее важной для разработчиков карт. В левой части формы находится ряд падающих меню с ползунками. Самое верхнее меню используется для выбора главной анимации. Те, что пониже, — для выбора дополнительных анимаций. При этом ползунки справа указывают уровень приложения выбранных анимаций к анимации всей модели. Чем больше значение, указываемое ползунком, тем больше значение соответствующей анимации. Ползунок пониже используется для задания скорости воспроизведения анимации и указывается в FPS (Frames Per Second — кадров в секунду). Еще ниже ползунок Frame показывает текущий кадр анимации. В правой части формы находятся списки параметров персонажа, вроде углов поворота головы, корпуса и ног. Вы можете легко изменять данные значения при помощи ползунков слева от каждого конкретного параметра.

Закладка Model. Данная группа параметров позволяет вам просматривать скины и подмодели, встроенные в загруженную модель (если есть). Также вы можете изменять общий уровень детализации.

Закладка Flex. Раздел предназначен для контролирования мимики персонажей. Изменяя степень приложения различных групп «мышц», вы можете создавать сколь угодно сложные выражения лиц.

Остальные три закладки — служебные, предназначены в основном для сложной настройки физики тела, костей скелета и точек привязки подмоделей.

Для того чтобы открыть модель, вы можете воспользоваться главным меню **File/Load Model**. В появившемся окне выберите подходящую модель, например **barney.mdl**. Используя левую кнопку мыши, нажмите внутри зеленого круга, чтобы вращать модель, или за его пределами, чтобы наклонять. При помощи правой кнопки мыши вы можете удалять или приближать камеру. Если вы зажмете **Shift** и **левую кнопку мыши**, то будете перемещать модель, а если зажмете **Ctrl**, то сможете изменять положение источника освещения. Пользуясь приведенными приемами, вы можете легко манипулировать загруженной моделью.

Осталось только упомянуть главное меню программы, при помощи которого вы можете менять цвета освещения, пола, бэкграунда и подсветки. Просмотрев весь список анимаций для какого-то конкретного персонажа, вы сможете использовать их названия в редакторе карт, для того чтобы воспроизводить во время игры.

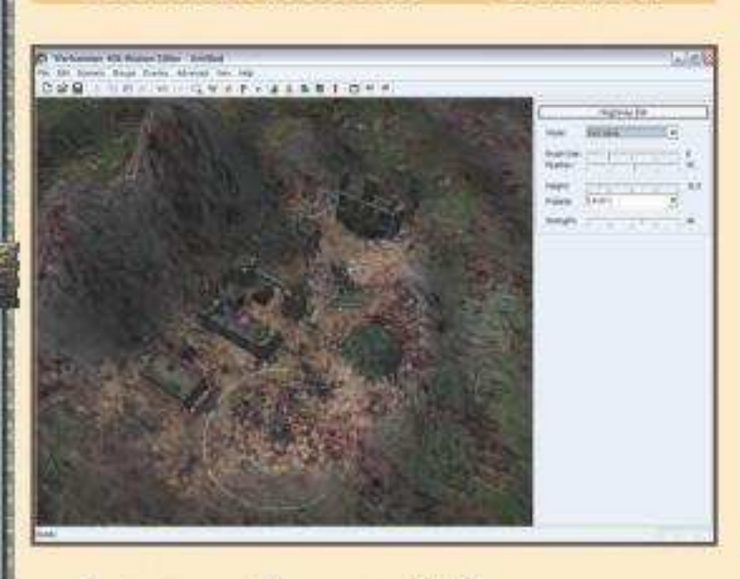
ВЕРДИКТ: Отличная утилита для просмотра анимации моделей. Вряд ли в ближайшее время появится достойная замена.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

ВЕРДИКТ: Отличные наборы профессиональных текстур самой различной тематики — совершенно бесплатно. Для получения заветных изображений достаточно лишь зарегистрироваться на сайте.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

БОЕВЫЕ МОЛОТЫ — ФОРЕВА!



Где взять: С нашего DVD

Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **Warhammer 40K: Dawn of War ModTools** — обновленный набор утилит, предназначенных для создания полноценных, если не сказать полномасштабных модификаций, включающих не только новые карты, но также новые юниты, звуки и спецэффекты. Устанавливается только при наличии игры версии **1.10** и выше и содержит следующие программы:

Mission Editor — редактор миссий, служащий, разумеется, для создания новых миссий. Довольно простая, но достаточно объемная утилита: ждите обстоятельного рассмотрения в следующем номере.

Object Editor — редактор игровых объектов (в первую очередь — юнитов и зданий). Используется для сборки воедино заготовленных моделей, присоединения к ним анимаций, звуков и спецэффектов, а также для редактирования их свойств.

Mod Packager — упаковщик-распаковщик игровых архивов. Необходим, чтобы вытаскивать на свет божий ресурсы оригинальных игровых архивов и для последующей запаковки измененного контента в архивы модификации.

Fx Tool — редактор спецэффектов, таких как всевозможные взрывы, выстрелы ваших юнитов, лазерные лучи, ракеты... Все модели (как и в случае с редактором юнитов) изначально создаются в **3D Studio MAX** с помощью прилагаемых плагинов и скриптов для **3D Studio MAX** (для версии **5** — в папке **ModTools\3dsmax5**, для версий **6** и **7** — в папке **ModTools\3dsmax6**), с помощью которых можно без труда экспортировать сделанную в «Максе» модель.

Burner Tool — конвертер и оптимизатор игровых ресурсов. С его помощью можно преобразовывать обычные wav-файлы в звуковой формат игры.

Также в набор входят плагины и скрипты для **3D Studio MAX** (для версии **5** в папке **ModTools\3dsmax5**, и для версий **6** и **7** — в папке **ModTools\3dsmax6**), с помощью которых можно без труда экспортировать сделанную в «Максе» модель, чтобы затем использовать ее при создании юнита или спецэффекта.

ВЕРДИКТ: Отличный набор утилит, с помощью которого можно до неузнаваемости изменить игру. Изменять можно почти любой элемент. Единственный минус — отсутствие в комплекте поставки документации по редакторам. Уже в этом номере «Игромании» читайте полноценное руководство по редактору.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10

РЕДАКТОР «ВЛАСТЕЛИНОВ»

Где взять: Устанавливается вместе с игрой

Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Лед тронулся, господа присяжные заседатели. Лед тронулся. Светлые головы и большие боссы из **Electronic Arts** наконец-то поняли, что можно заработать намного больше денег, создав приличную игру, чем кормя поклонников кинофильмов ширпотребом, слепленным на скорую руку. Сказано — сделано. **Battle for Middle-Earth**, проект AAA-класса, оккупировавший чарты продаж и не собирающийся оттуда исчезать.

На столь ответственный проект была подряжена именитая EA Los Angeles, подарившая миру знаменитых **C&C Generals**. В качестве основы разработчики использовали изрядно переписанный движок «генералов». Моторчик исправно выполняет свои задачи, вырисовывая страшных назгулов, мохнатоногих хоббитов, мерзких орков и прочую братию. Но что самое замечательное — разработчики приложили к игре удобный и функциональный редактор карт.

Если вы работали с редактором C&C Generals, то освоить эту утилиту не составит труда. Оба редактора очень похожи и различаются лишь в деталях. Даже интерфейс практически не изменился. Создание карты происходит стандартным для «стратежных» редакторов образом. Создаете ландшафт, покрываете его текстурами, устанавливаете украшательства и юниты. Особенно хочется отметить редактор скриптов. Он построен на связке — условие/действие. Выбираете нужные переменные и задаете условия. Конечно, ему не хватает функциональности языка **Lua**, но зато создать скрипт — дело пяти минут (а не получаса, как с Lua).

В общем, утилита очень простая в освоении и широкая по возможностям. А простота, как известно, является залогом успеха. В данном случае — именно так. Единственное, что в редакторе сделано неудачно, — нельзя изменять оригинальные карты. Иногда запнешься на какой-нибудь мелочи, и посмотреть, как это сделано, не получится.

ВЕРДИКТ: Простой и надежный World Builder. Подойдет для опытных мапмейкеров и новичков.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10 ■

ДИВАНЧИКИ ДЛЯ СИМСОВ

Где взять: С наших CD/DVD или с ***http://thesims2.ea.com/get-coolstuff/homecrafter.php***

Возможности: 30%

Все поклонники **Sims 2** могут начинать попискивать от радости и издавать победоносное курлыканье в пространство. На свет появилась очередная уникальная утилита для изменения внешнего вида мегахита. **Electronic Arts** совместно с **Maxis** зарелизили программу **Home Crafter Plus**. Теперь любой желающий сможет попробовать себя в роли дизайнера различных предметов для вторых «Симсов» — полов, потолков, стен, дверей, мебели, кухонных приборов.

Собственно, требуется минимум. Во-первых, некий навык работы, например в **Photoshop** — вся графика должна быть нарисована в редакторе 2D-графики. Во-вторых, сам HCP, через который эту самую графику можно импортировать прямиком в Sims 2. Помимо экспорта утилита дает возможность различным образом комбинировать изображения, накладывать их на предметы под разными углами и иными способами проявлять свой архитектурно-дизайнерский талант.

ВЕРДИКТ: Прекрасная программа для всех, в ком еще не совсем умер дизайнер и кто не добил еще в себе архитектора. Ну и конечно — для любого поклонника Sims 2.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

Лучшие из Лучших

ГОРНЫЕ ЛЫЖИ 2005

Максимальный выброс адреналина!

140 км/ч...

150 км/ч...

160 км/ч...

И НИКАКОЙ ПОДУШКИ БЕЗОПАСНОСТИ

© 2004 JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a A-8786 Rottenmann ustria. Developed by Coldwood Interactive. All rights reserved.
© 2004 «Руссобит -Паблишинг». Все права защищены. © 2004 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Ведущий рубрики: Алексей Макаренков

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Расскажите, что такое Ray Trace? Мне говорили, что это какая-то передовая технология, за которой будущее.

Для просчета такой Ray Trace-модели требуется очень мощный процессор.

Давайте по порядку. Существует несколько технологий для создания объема (3D) в компьютерных играх. Совсем давно, до окончательного пришествия полигональной графики в игры, для создания эффекта 3D использовались обычные **спрайты**. Когда в игровом мире главный герой подходил к какому-нибудь якобы трехмерному монстру, то монстр поворачивался к главному герою лицом, в результате всегда создавалось впечатление объема. Фаз анимации было несколько, так что и вид монстра сбоку присутствовал, и с тылов супостата можно было легко рассмотреть. Потом спрайты начали сдавать позиции, от них долго старались совсем отказаться, но не получилось. И по сей день спрайты в 3D-играх используют, но все меньше и меньше.

На смену спрайтам пришла **полигональная графика**, о которой всем и так все хорошо известно, поэтому не будем заострять на ней внимание. Параллельно развитию полигональной графики своим ходом развивалась **воксельная технология**. Воксели — это своеобразные трехмерные пиксели, из которых строятся трехмерные объекты. В ряде случаев воксельная технология более эффективна, чем полигонная, но... Современные акселераторы не умеют работать с вокселями на аппаратном уровне, так что ожидать массового пришествия воксельных игр в ближайшем будущем не стоит. Самая известная игра, сделанная «на вокселях», — **Outcast**.

Приблизительно тогда же, когда появилась воксельная графика, продвинутые умы придумали Ray Trace (Ray Tracing). Суть технологии в том, что любая точка на экране формируется за счет отсечения виртуальных лучей пространства каркасами трехмерных объектов. С одной стороны, это удобно — получается идеально правильное освещение, не надо мудрить с всевозможными тенями. Но процесс настолько ресурсоемкий, что если сейчас сделать по этой технологии качественный 3D-шутер, то в него можно будет нормально играть только на многопроцессорной станции. Единственная игра, в которой Ray Trace таки применили, — забытый за давностью лет **Seed**.

Несмотря на то что технология весьма ресурсоемкая, картинка, полученная с ее помощью, получается очень реалистичной. Многие аналитики считают, что именно за технологией Ray Tracing будущее компьютерных игр в частности и компьютерной графики в целом. Мы же, в свою очередь, не станем пророчить ей столь уж безоблачное будущее. Подождем, когда «железо» дорастет до соответствующего уровня, а там, глядишь, и еще что-нибудь посерьезней RT придумают.

На уроке информатики у нас с друзьями вышел спор, на каком движке сделана Halo. Я говорю, что это LithTech, а ребята утверждают, что однозначно Unreal Engine.

Ошибочка у вас вышла. Ни «пламенный мотор» **Unreal**, ни уж тем более **LithTech** никакого отношения к **Halo** не имеют. Игра изначально разрабатывалась под консоли (конкретно — под **Xbox**), и для нее написали свой уникальный движок. В процессе портирования с «Бокса» на PC «двигатель», правда, немного переделали, но от этого он своей уникальности не потерял. Кстати, движок у **Bungie** вышел отличный — оперирует свободно как с закрытыми пространствами, так и с открытыми ландшафтами, при этом весьма шустрый и дружит с шейдерами 2.0 и 1.4. Создатели игр это сразу подметили, а некоторые даже оперативно лицензировали «двигатель» для своих будущих нетленок. Впрочем, не стоит думать, что в скором будущем нас, пользователей PC, ждет засилие игр на движке Halo/Halo 2. Во-первых, движок заточен под консольные игры — там своя специфика, и перегонять созданную игру для PC довольно непросто. Во-вторых, на PC есть свои мегадвижки: **Unreal Engine**, **Source**, движок **Doom 3**. С этими «монстрами» не так просто бороться. Впрочем, Halo 2 скорее всего на персоналках появится — годика эдак через полтора.

Движок Halo 2 хорош, но тягаться с Unreal Engine и Source все же не может.

Еще одна интересная особенность движка Halo — он просто идеально подходит для тестирования видеокарт. Лучше, чем движки «Думов», «Квейков», «Анрилов». Опция **timedemo** (с ней можно, например, запустить первую Halo и протестировать свою видюху) движка отвечает за запуск скриптовых сцен различного уровня сложности. После прокручивания роликов выводится подробная статистика по работоспособности видеокарты.

В прошлом «Игрострое» в статье «Игровой конструктор» вы рассказывали об алгоритме поиска путей. Но мы делаем простенькую шароварную плоскую стратегию и не знаем, как прописать алгоритм поиска для каждого юнита. Ведь на экране иногда бывает до сотни юнитов.

Чтобы не прописывать путь для каждого юнита в колонне, достаточно всю колонну обозначить одним юнитом.

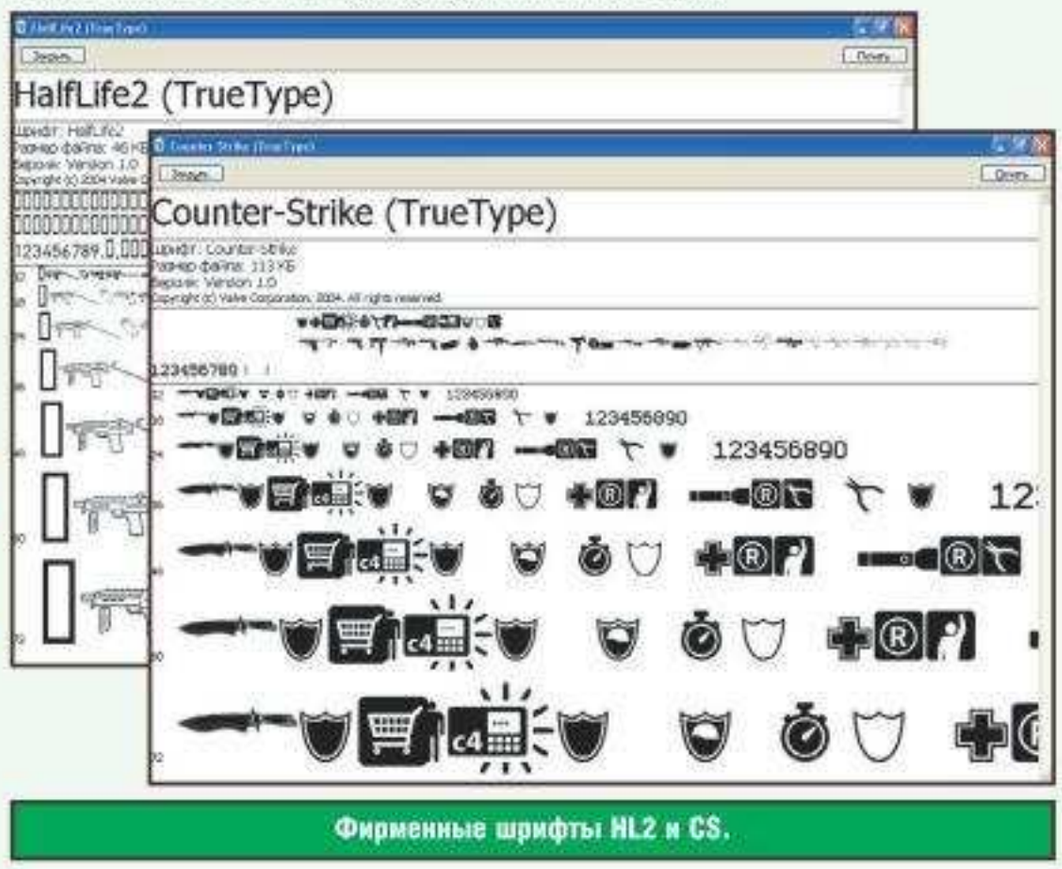
Представьте, что через поле идет десяток колонн пехоты, а вы послали одинокого барабанщика наперерез этому живому потоку. Ему надо добраться в штаб с другой стороны от марширующих колонн. Ждать, пока все воинство пройдет, — долго. Вывод: надо подгадать момент, когда между колоннами появится просвет и перебежать на другую сторону поля. Поисковый алгоритм попыхтел немного и выдал наилучший путь. Барабанщик пошел по этому пути и через несколько шагов наткнулся на непредвиденное

препятствие. Ведь пока он шел, колонны переместились на некоторое расстояние, и рассчитанный ранее путь уже не подходит! Получается, путь надо рассчитывать заново перед каждым шагом. Хорошо еще, если вы послали наперерез колонне одного солдата. А если отправить целую колонну? Когда две колонны столкнутся в чистом поле, никакого процессора не хватит, чтобы рассчитывать путь для каждого солдата из каждой колонны да еще и на каждом шаге. Объем вычислений при этом будет просто огромным.

Постойте, но ведь раз человек находится в колонне, значит, он идет только туда, куда идет вся колонна? А зачем тогда рассчитывать отдельно путь для каждого юнита в колонне? Объявим всю колонну одним единственным юнитом. Тогда все вычисления сведутся к расчету путей всего для двух юнитов. С этой задачей справится и программируемый калькулятор. Но ведь армия делится на дивизии, дивизия — на полки, полки — на роты... А значит, объединять таким образом можно не отдельные юниты, но и другие объединения. В случае необходимости вы всегда сможете разбить такое объединение на отдельные составляющие.

Я делаю свои волпеперы для различных хитовых игр. Можно ли где-нибудь найти шрифты Half-Life 2 и Counter-Strike: Source?

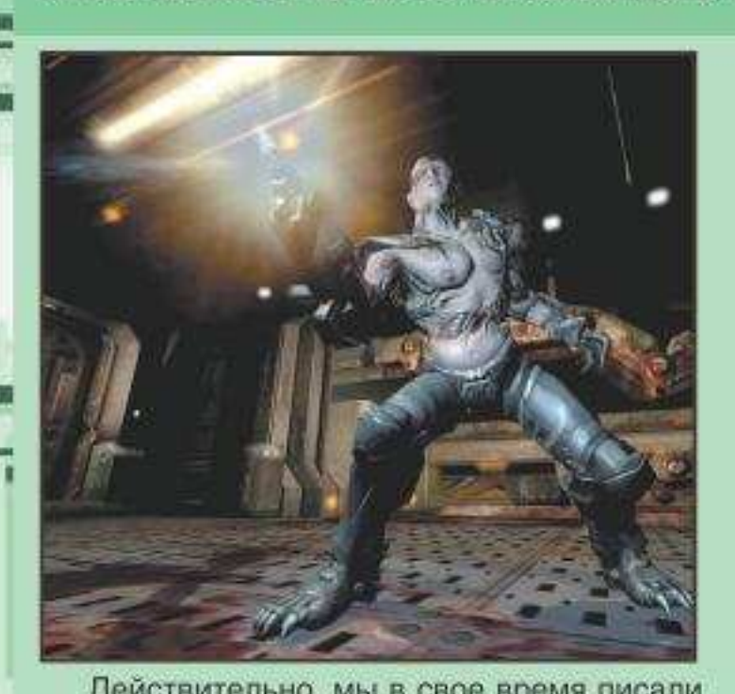
Подобные вопросы к нам приходят довольно часто, что и неудивительно: шрифт «по мотивам» любимой игры не прочь получить очень многие геймеры. В общем, порекомендовать можем одно — ищите в интернете. Ищущий да обрящет. Часто поклонники игры создают «фирменные» игровые шрифты. Реже — сами разработчики могут разродиться официальным шрифтиком. А если говорить конкретно про **HL2** и новый **CS**, то проблема решается предельно просто. В каталоге **hl2\Resource** помимо файлов локализации лежит очень симпатичный шрифт, в котором вместо букв — иконки оружия из игры и несколько фирменных знаков. В сходном каталоге **cstrike\Resource** также есть подобные шрифты. Дизайнеры обоев на мотив CS и HL2, не упустите свой шанс!



Фирменные шрифты HL2 и CS.

Вопрос месяца

Друзья рассказали мне, что Quake 4 все же разрабатывается и что по графике она будет круче, чем любая другая игра, потому что делают ее на основе нового Unreal-движка. Так ли это на самом деле, а то вы когда-то писали про другое...

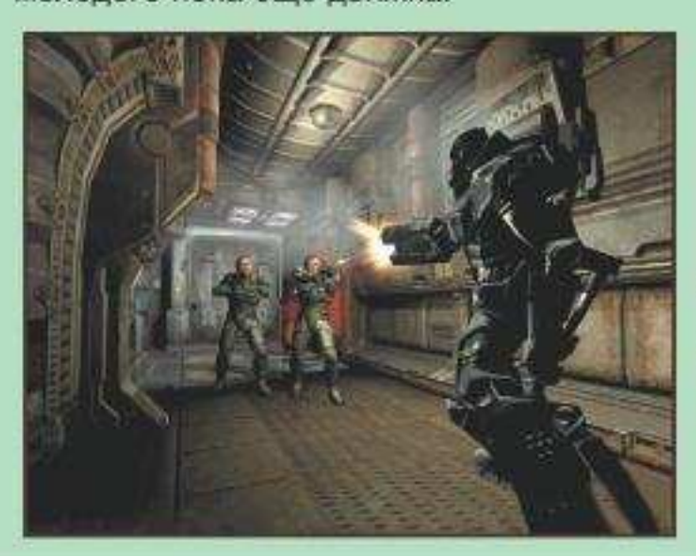


Действительно, мы в свое время писали про **Quake 4**, но тогда было известно только то, что игра будет и что делают ее ребята из **Raven**. Уж кто-кто, а они толк в играх жанра 3D-action знают, потому мы сделали вывод, что игра должна получиться отличной. Но больше никакой информации не было. Совсем недавно в Сети появилась более полная информация о проекте. О сути игры кратко: мы все же не в разделе **R&S**.

Четвертая часть игры — заточенный под сингл-баталии action, продолжающий сюжет **Quake 2**. После тотального разгрома на Строггосе и уничтожения главзлодея Макрона человеки, отметив победу, отчалили обратно на Землю, где принялись праздновать с еще пущей силой. В самый разгар пиршества выяснилось, что строгги снова объединились под знаменем нового Макрона и, понятно, готовятся нанести ответный удар по обители человечества. Допустить такого наше командование, конечно, не может и стратежно засылает повторный десант на Строггос, чтобы произвести тотальные репрессии и геноцид населения в массовых масштабах. Мы в роли главного героя-десантника отправляемся вместе с первой партией бойцов забарывать зло в далекой-далекой галактике.

Несмотря на то, что игра — прямая наследница второго «Квейка», физику, динамизм и различные предметы интерьера уровней (телепорты, джамп-пады) разработчики позаимствовали напрямую из **Quake 3 Arena**, полагая, что именно эта игра на сегодняшний день эталон жанра 3D-action и обязательный пример для подражания. Спорить с ними не будем, но отметим, что о мультиплеере создатели очередного хита не забыли и, в отличие, скажем, от создателей Doom 3, уделяют ему самое пристальное внимание. И это несмотря на то, что...

Собственно, мы подошли к самому важному. Quake 4 создается на **движке Doom 3**. Довольно странно было думать, что можно делать игру серии на каком-то еще движке, но многие до последнего сомневались. Отсюда и различная деза в интернете — кто-то говорил, что четвертую «Кваку» делают на **Unreal Engine**, а кто-то вообще подозревал Raven в лицензировании **Source** от **Valve**. Теперь можно, с одной стороны, спать спокойно — потому что движок родной, думовский, а значит, графика будет на самом высоком уровне. Вот только кошки так и норовят проникнуть в стан души и поскрести там как следует. Знающие люди утверждают, что движок третьего «Дума» категорически не умеет обращаться с открытыми пространствами. И что действо в Doom 3 загнано в рамки тесных коридоров и канализаций вовсе не оттого, что современные процессоры и видеокарты до уровня движка еще не доросли, а потому, что движок в принципе не дружит с полями/лугами/пустынями и прочими открытыми пространствами. Возможно ли на столь «комнатном» движке создать качественный action, предполагающий выход на простор с рокетлаунчером наперевес — неизвестно. Но мы все же верим в талант Raven и небезосновательно полагаем, что через два года — выход Quake 4 запланирован на 2006-2007 год — они выпустят отличную игру. Заодно появится возможность оценить возможности молодого пока еще движка.



ПАРТИЯ СУСАНИНА

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ

ИГРОВОЙ КОНСТРУКТОР

В прошлый раз мы рассмотрели базовые алгоритмы поиска пути. Теперь конница не петляет между деревьями в лесу, а мчится во весь опор через чистое поле наперерез условному противнику. А полякам больше не требуется помощь Ивана Сусанина, они и сами дорогу знают. И все бы ничего, да вот процессор разрывается между десятками задач. Ему и спецэффекты модные рассчитать надо (не все же видеокарте трудиться), и уровень динамически обновить, и каждому юниту на поле брани искусственный затылок почесать, соображалку завести. А тут еще пути рассчитывать приходится... Вот и дымится процессор от такого непосильного бремени. А то еще маркетологи наседают, заявляют, иноверцы, что если на экране одновременно меньше ста тысяч юнитов — им стыдно начальству в глаза смотреть. Вот и приходится программистам измышлять другие способы для поиска путей. А вот какие — это мы сейчас и узнаем.

ГОРИ-ГОРИ, МОЯ ЗВЕЗДА...

Звездой поисковых алгоритмов программисты между собой называют алгоритм со странным названием **A***. На первый взгляд он очень похож на **алгоритм Дейкстры**, который мы рассмотрели в прошлый раз. А работает во много раз быстрее и эффективнее. Секрет — в особой эвристике определения качества найденного пути. Каждой точке пути алгоритм присваивает весовой коэффициент **f(n)**, который можно определить так:

f(n) = g(n) + H(n)

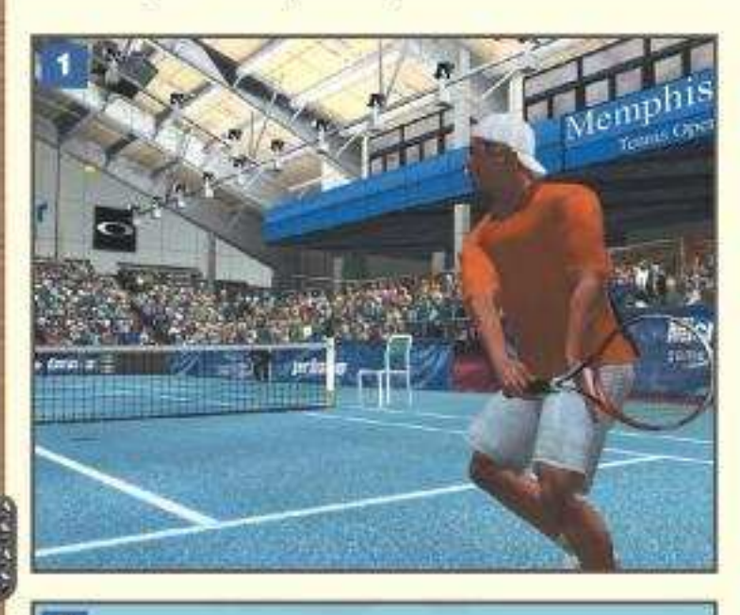
Здесь **g(n)** — это цена пути из начальной точки поиска в текущую. Цена пути определяется точно так же, как и в алгоритме Дейкстры. В простейшем случае это сумма евклидовых расстояний между всеми точками пути. Вы можете взять в расчет местность, по которой пролегает путь, расстояние до объектов, которых надо опасаться (врагов). Вторая часть суммы — **H(n)** — это примерная (эвристическая) цена пути из текущей точки в конечную. Как же определить эту цену, если и самого пути-то еще нет? В этом и заключается основная хитрость.

Представьте себе, что в дальнейшем путь будет обладать такими же характеристиками, как и раньше. Например, вы все время шли по гористой местности и приходилось один раз обходить лагерь врагов. Значит, вполне возможно, что и оставшаяся часть пути будет не менее гористой, да и еще один лагерь попадется. Это предположение может быть неверным — например, сразу после текущей точки начнется ровное поле. Но представьте, что наше предположение верно. Статистика — замечательная штука. Из этого самого предположения рассчитайте кратчайший путь до конечной точки. Если карта игры у вас двумерная, достаточно определить длину прямой, соединяющей текущую и конечную точки. Умножьте эту длину на среднюю «тяжесть» пути, и, вуаля, готова эвристическая цена оставшегося пути.

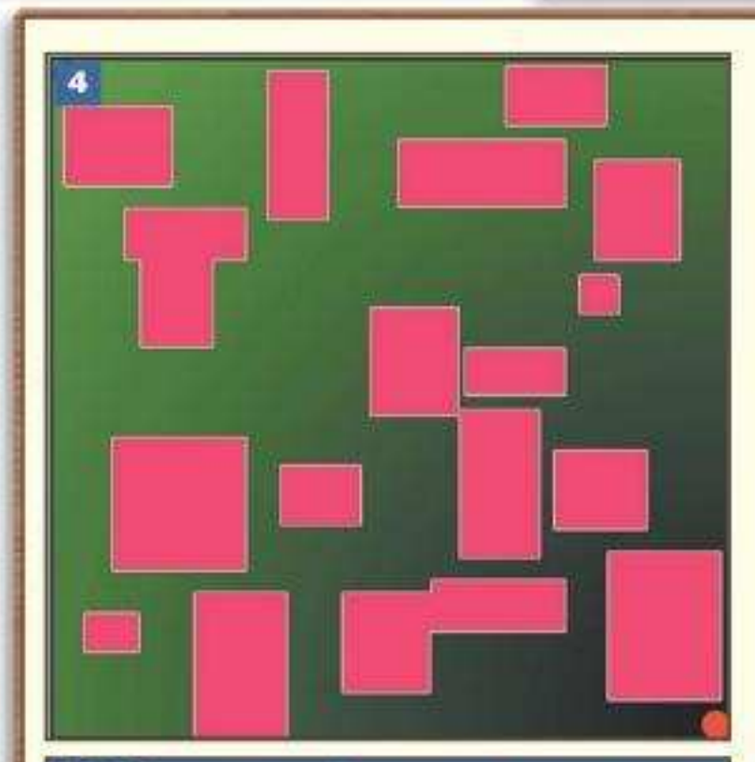
Алгоритм **A*** дает потрясающие результаты за относительно небольшое время, но... только если вы правильно подобрали функцию эвристической оценки. Чем лучше эта функция, тем точнее и быстрее найдется нужный путь. Более того, если для выбранной системы координат и представления игрового пространства вы используете оптимальную эвристическую функцию, найденный путь будет гарантированно кратчайшим из всех возможных. Управляя весовыми коэффициентами каждой конкретной точки карты, вы можете легко добавлять критерии поиска. Например, вы захотели поощрять искусственный интеллект исследовать еще некоторые территории. Просто добавьте к весовым коэффициентам неоткрытых точек определенный бонус, и тогда управляемый ИИ исследователь из всех кратчайших путей к нужной точке будет отдавать предпочтение тем, которые приводят к открытию новых земель. Точно так же вы можете дать задание шпиону уклоняться от вражеских патрулей или утлому суденышку опасаться быстрого течения на стержне реки.

Совсем необязательно давать **A*** задание искать путь только в какую-то одну определенную точку. Вы можете задать целый набор точек. Тогда **H(n)** в каждой точке будет определяться как минимальная цена пути среди путей ко всем точкам назначения. Давайте взглянем на детализованный алгоритм **A***:

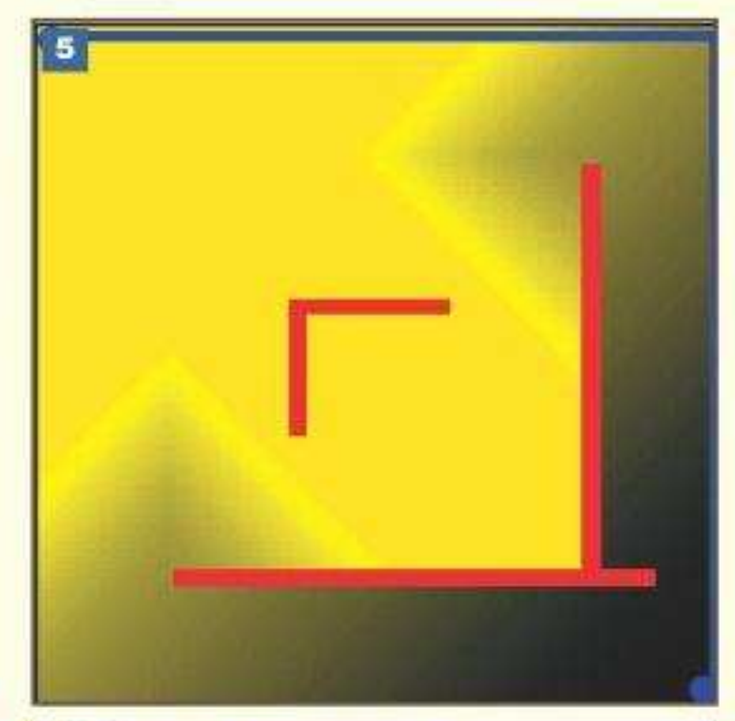
```
//s — точка, из которой начинаем поиск
s.g = 0
//Вычисляем эвристическое расстояние до конечной точки
s.H = GoalDistEstimate( s )
s.f = s.g + s.H
s.parent = null
Поместить s в очередь Open
Пока список Open не пуст
Извлечь точку n из Open
Если n -финальная точка
Построить путь
//Алгоритм успешно отработал
Выход
Для каждого наследника n' от n
newg = n.g + cost(n,n')
Если (n' находится в Open или Closed)
и (n'.g <= newg)
Пропустить
n'.parent = n
n'.g = newg
n'.H = GoalDistEstimate( n' )
n'.f = n'.g + n'.H
Если n' находится в Closed
Удалить n' из Closed
Если n' еще не находится в Open
```



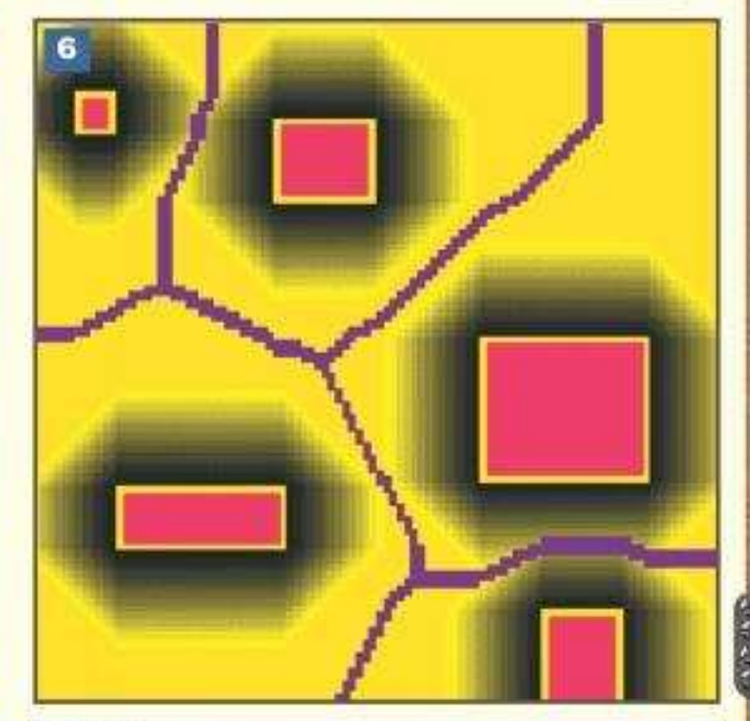
1. Поисковые алгоритмы можно применять не только для поиска путей между реальными препятствиями, но и между виртуальными ограничителями, например между возможными зонами падения и перехвата мяча.
2. В качестве препятствия на пути игрока может быть не только стена или овраг, но и монстр.
3. Одно из преимуществ алгоритма A* — вы можете задать не одну, а сразу несколько целей для поиска.



4.■ Зелено-черный градиент — это потенциальное поле. Точки старта и финиша в левом верхнем и правом нижнем углах соответственно.



5.■ Одно из преимуществ потенциального поля: вместо того чтобы обойти препятствие по его границе, алгоритм предпочел держаться от него подальше (синяя линия).



6.■ Каждое препятствие создает вокруг себя свое потенциальное поле. Фиолетовые участки — локальные минимумы, по которым с наибольшей вероятностью пойдет юнит.

Поместить n' в Open
Поместить n в Closed
Выход // Путь не найден

Open — это все та же приоритетная очередь, хорошо знакомая вам по алгоритму Дейкстры. Здесь появился новый список — **Closed**. Он не обременен никакими дополнительными условиями — это просто список без всяких приоритетов. Поэтому вы можете реализовать его как с помощью **TList**, так и с помощью динамических массивов. Он предназначен для того, чтобы исключить повторную обработку точек, которые уже включались в путь на данном этапе поиска.

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ПОЛЯ

У каждого из алгоритмов поиска путей, которые мы рассматривали, есть свои достоинства и два общих недостатка. В случае, если игровое поле представляет собой не лабиринт, а множество разрозненных препятствий, пусть и размещенных сколь угодно затейливо, алгоритмы будут работать неоправданно долго. Еще одна проблема: рассчитанные пути очень часто пролегают слишком близко к краям препятствий. Путь юнита по такому маршруту будет выглядеть неестественно. А иногда такое поведение противоречит логике игры.

Например, вражеский юнит обходит свое минное поле по периметру. Вы об этом минном поле, естественно, не знаете. Представьте картину: вражеский юнит бежит в атаку на ваше воинство, вдруг резко меняет направление, оббегает какой-то призрачный прямоугольник и бежит дальше. Есть повод задуматься! И самое главное — без дополнительных изменений алгоритмов путь придется рассчитывать после каждого хода, если ситуация на игровом поле постоянно меняется. А такое происходит сплошь и рядом.

В таких ситуациях хорошо себя зарекомендовали так называемые **потенциальные поля**. Каждой точке на карте присваивается свой весовой коэффициент — потенциал согласно какому-то условию. Пусть, например, чем ближе точка к цели поиска, тем выше у нее потенциал. Тогда у точки, из которой начинается поиск, потенциал будет самым низким. Запрограммируйте юнита все время двигаться из точек с меньшим потенциалом к точкам с большим — и вы увидите интересную картину. Точка старта будет как бы отталкивать юнит, а точка назначения, наоборот, притягивать. Мысленно поместите в точку старта мощный магнит северным концом, в точку назначения — еще более мощный магнит южным, а юнит представьте маленьким магнитиком, который отталкивается от первого магнита и притягивается ко второму.

Но на игровом поле пока нет никаких препятствий. Если мы поместим прямоугольное препятствие на пути юнита, он, повинуясь закону о разности потенциалов, проскользит вдоль одного из его краев и пойдет себе дальше. А если препятствие сделать в форме угла? Юнит в нем просто застрянет. Вот мы и подошли к самой интересной особенности потенциальных полей! Каждое препятствие — это тоже магнит, который отталкивает от себя юнит! Причем чем больше и опаснее препятствие, тем сильнее отталкивающая сила. Теперь юнит от точки старта до точки назначения будет двигаться как будто по фарватеру, между всеми возможными препятствиями и опасностями. С точки зрения игрока, путь, который выберет юнит, будет самым естественным. А ведь реализм — одна из главнейших характеристик любой игры.

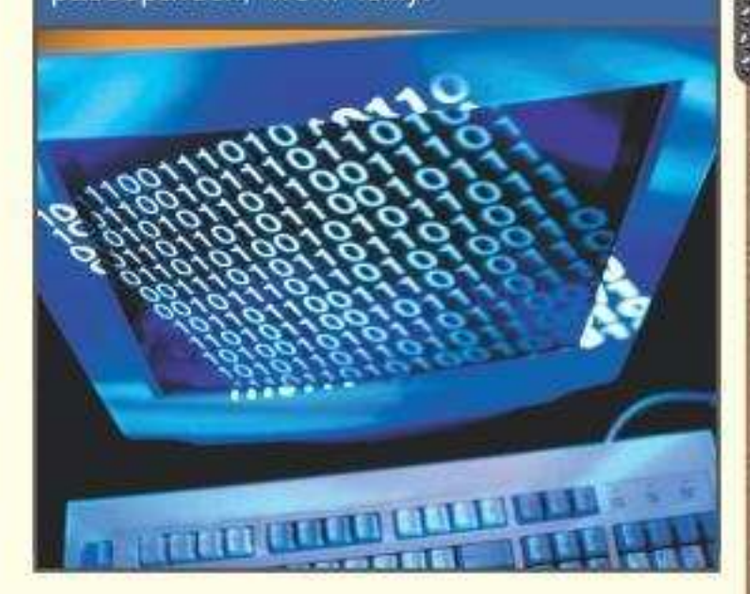
Алгоритм потенциальных полей очень похож на волновой алгоритм, который мы рассмотрели в прошлый раз. Вот только волны выпускаются не только из начальной точки, но и из всех препятствий. Реализовать этот алгоритм так же просто. Однако в целях оптимизации разделите все потенциальное поле карты на две части. Первая часть — поле, которое создают точки старта и назначения, ну а вторая — объединение всех полей препятствий. Дело в том, что при каждом новом поиске пути начальные и конечные точки меняются, а значит, меняются и их потенциальные поля. Ну а поля препятствий все время остаются неизменными. Перед каждым новым поиском просто сложите две этих части, и получите готовую потенциальную карту пути, по которому должен пойти юнит. Алгоритм потенциальных полей находит не всегда самый кратчайший путь, но уж точно самый красивый и естественный.

■■■

Мы рассмотрели самые популярные, самые передовые алгоритмы поиска путей. Конечно, разработчики редко используют их «в чистом виде», а добавляют свои авторские корректировки согласно цели. Теперь, зная принципы действия этих алгоритмов, вы сами без труда приспособите их для игры любого жанра. ■

ПРОГРАММИРОВАНИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Этой статьей мы заканчиваем цикл статей по движку GL-Scene. Данные материалы изначально были ориентированы на продвинутых игростроевцев, уже знакомых с азами **Delphi**. В одном из ближайших номеров (возможно, уже в следующем) стартует новый цикл по программированию игр и программ, но ориентированный на начинающих игроделов. Каждая статья будет представлять собой детальное руководство по созданию какой-то одной утилиты или игры. Даже если до этого вы ни разу не сталкивались с программированием, вы без труда сможете разобраться, что к чему.



Стандартные коды

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить к российскому изданию.

Александр (Alexander)

Во время игры нажмите **Enter** и вводите следующие коды.

BABKI —50000 ресурсов.
VICTORY — мгновенная победа.
VIEWALL — открыть всю карту.

Hearts of Iron 2 (День Победы 2)

Прямо во время игры нажмите **F12** и вводите следующие коды.

Manpower — неуязвимость.
Nofog — выключение тумана войны.
Showxy — показ координат на карте.
Difrules — выключить AI противника.
Fullcontrol — возможность контролировать любой юнит на карте.
Nowar — прекращение войны.
Norevolts — отсутствие бунтовщиков.
Nolimit — снятие лимита войска.

Перечисленные выше коды имеют и обратное действие. Для того чтобы отменить действие кода, просто наберите его еще раз. А вот для нижеперечисленных кодов такой финт не пройдет.

Money — много денег.
Nuke — атомная бомба.
Energy — много энергии.
Metal — много металла для строительства.
Rubber — много резины.
Oil — много топлива.
Robespierre — возможность провести любую реформу.
Supplies — много припасов.
Transports — транспорты.
Escorts — бесплатные военные эскорты.

Law and Order: Justice Is Served

Для облегчения прохождения игры можно воспользоваться следующими подсказками.

Код ящика жертвы — **ACE**.
Код ящика его матери — **1614**.
Код загадки с роялем — **C, #, C, #, C, #, B, C, #, D , E , D, C, #**.

Sid Meier's Pirates!

Танцы-шманцы с губернаторскими дочками отличаются нешуточной сложностью, поэтому чтобы пройти их, можно прибегнуть к одному хитрому трюку. Когда партнерша даст вам сигнал, включите паузу (клавиша **Pause/Break**), а затем быстро вернитесь в игру и нажмите нужную клавишу направления.

Shade: Wrath of Angels

Нажмите во время игры **Ctrl+Alt+F3**, чтобы вызвать консоль. Теперь вы можете вводить коды.

dcheat 1 — будучи в образе демона, персонаж становится неуязвимым.
dcheat 0 — отключить предыдущий код.
iamgod — бессмертие.
iamtrax — все оружие.
iamzozo — патроны ко всем видам оружия.
iamartie — усилить действие магического меча.
iamfido — получить 50 единиц магии.
iamjabba — получить максимальное количество маны.
liliput — враги становятся маленькими.
version — показать номер версии игры.

The Punisher

Создайте профиль **V PIRATE** (обратите внимание на регистр!), и вы получите доступ ко всем миссиям, оружию, концептам, роликам и всему остальному. Кроме того, активируется режим кодов. Коды вводятся по следующему адресу: **Main Menu/Extras/Cheats/Unlock Skin**.

CEILINGFAN — получить 2000 skins (очки, начисляемые за убийства).
WOODCHIPPER — получить 1990 skins.
NAILGUN — получить 1980 skins.

World War II Panzer Claws 2

Во время игры нажмите **Enter** и вводите следующие коды.

I'mcheater — мастер-код, открывает доступ ко всем остальным кодам.
Eagleeye — открыть карту.
Moneymoneymoney x — получить **x** денег.
Gotohell — уничтожить все юниты противника.
Ups... — повредить все здания противника.
Hastalavistababy — уничтожить все юниты.
Byebye — уничтожить выбранный юнит.
Strongman — вылечить выбранные юниты.

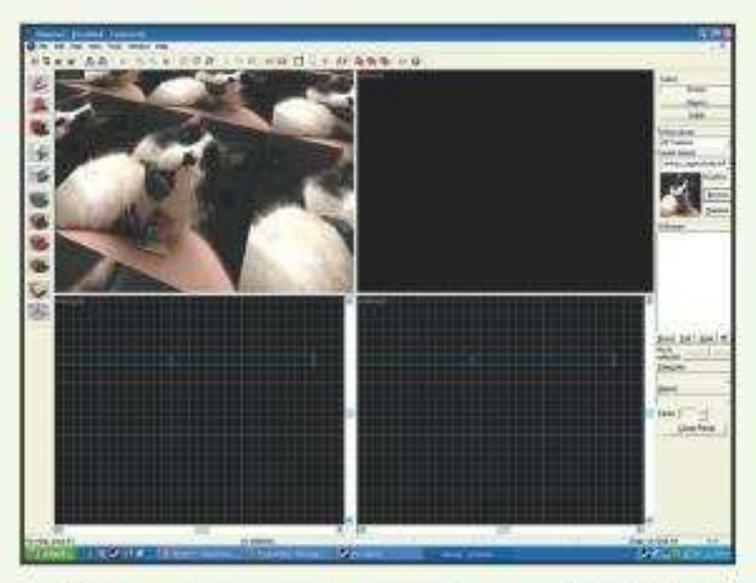
Easter Eggs

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть easter eggs, в переводе на русский — «пасхальные яйца».

Half-Life 2 (кадры из бета-версии)

В прошлом номере мы уже говорили, что в финальной версии Half-Life 2 отсутствуют многие уровни, модели, оружие, которые были в бета-версии. Исчезнувших вещей оказалось так много, что нам пришлось разделить материал на две части. Собственно, сейчас перед вами вторая часть.

Кошка Барни



Один из американских фанатов **Half-Life 2** обнаружил в Hammer'е (местном редакторе уровней) забавную текстуру. Возможно, это и есть та кошка, про которую все время твердил Барни.

Ледокол

Изначально **Valve** планировала сделать начало Half-Life 2 на борту ледокола. В релизе, как вы знаете, никакого ледокола уже нет, но в бете он остался.

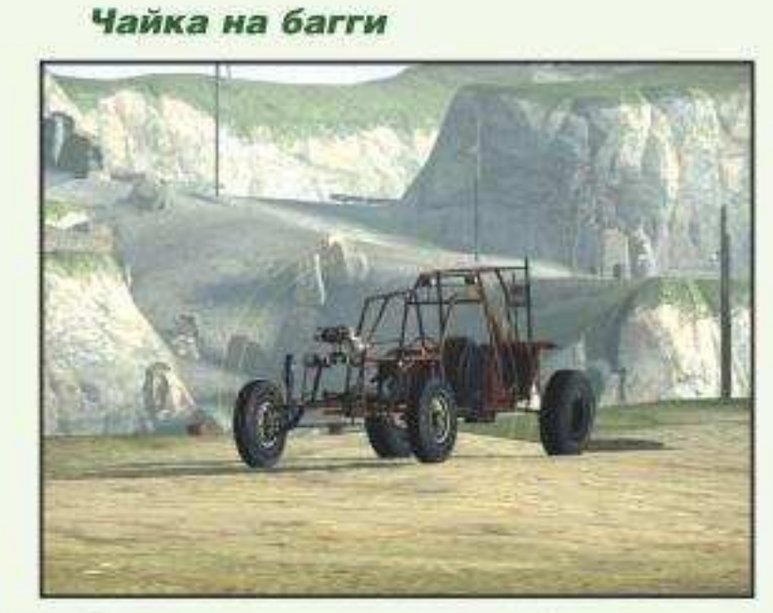
Оружие

В бета-версии игры есть оружие, которое нельзя получить даже через консоль. Чтобы просмотреть его в игре, можно, к примеру, переименовать файлы с их моделями в **v_iceaxe.mdl**. После этого пропишите в консоли **give weapon_iceaxe**, и вместо топорика для колки льда у вас в руках появится искомая пушка. В качестве примера я отыскал несколько таких пушек: **v_BB_CrematorHead, v_Binoculars, v_Cremator, v_flaregun, v_Guardgun, v_Rocket_launcher, v_hkgr9, v_HMG** и **v_ml**.

Сварочный аппарат

PhysGun из бета-версии обладал одной недокументированной возможностью. При использовании альтернативного огня (правая кнопка мыши) на объекте появлялся некий круглый предмет. Если поднести к нему другой объект и нажать кнопку альтернативного огня, то полетят снопы искр, и через несколько секунд оба предмета крепко приварятся друг к другу. До финальной версии эта пушка, увы, не дожила. Может быть, мы увидим ее в аддоне.

Чайка на багги



Во время путешествия по побережью остановите свой багги и отойдите от него на небольшое расстояние. Подождите немного, и на него присядет отдохнуть чайка. Удовлетворив свои, кхм, естественные потребности, она улетит.

Модернизация мин

Шарообразные мины, которые так докучали в игре, изначально выглядели совершенно

KODEX НА КОМПАКТАХ И DVD

Читерские программы

На **наших CD/DVD** в разделе «**КОДекс**» есть несколько читерских программ. Это: **CheMax** (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр); **Magic Trainer Creator** и **ArtMoney** (необходимы для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров); а также **Game Audio Player**, **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов). **Dirty Little Helper** мы выкладываем только тогда, когда выходят новые модули.

Архив всех разделов **KODex** ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на CD/DVD в разделе **«По журналу»**. Пользуйтесь на здоровье!

Сохранения

Как обычно, мы выкладываем на наши диски сохранения для самых популярных игр. Мы отобрали лишь самые лучшие сохранения — те, в которых игры пройдены до конца, открыты все трассы, доступно все оружие и т.п. На диске этого номера вы найдете сейвы для следующих игр: **Colin McRae Rally 2005, Hot Wheels Stunt Truck Challenge, Need for Speed: Underground 2, Ostrich Runner, Prince of Persia: Warrior Within, Rapid Gunner, Ricochet: Lost Worlds, SeaWorld Adventure Parks Tycoon 2, Space Interceptor: Project Freedom, Syberia 2, The Punisher.**

Трейнеры

На компактах и DVD в разделе «**КОДекс**» вы найдете трейнеры для следующих игр: **Half-Life 2, Hearts of Iron 2, Playboy: The Mansion, Rome: Total War, Shade: Wrath of Angels, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, The Punisher, "Космические рейнджеры 2: Доминаторы".**

Бонусы

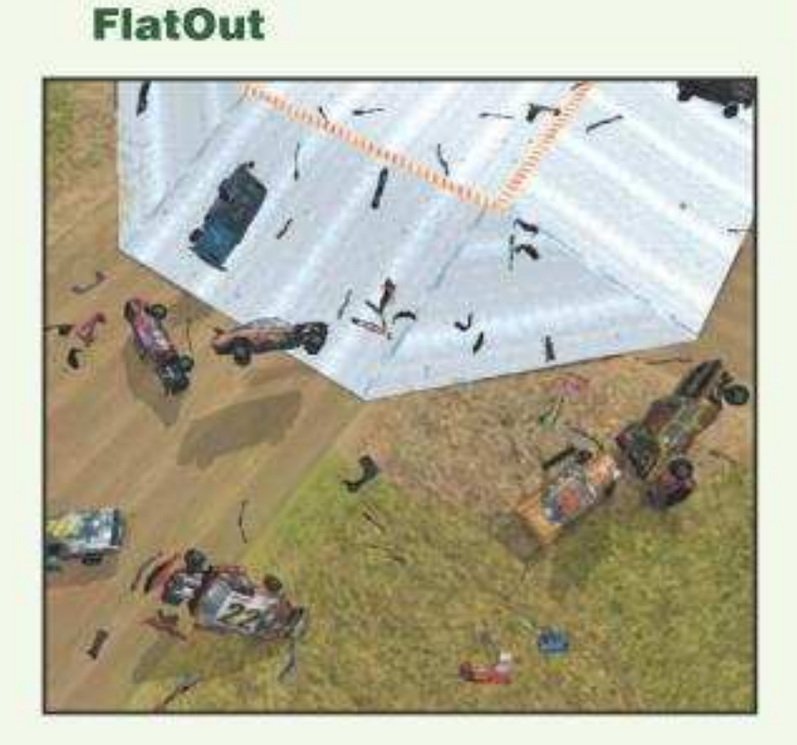
Кроме трейнеров и сохранений во все том же разделе «КОДекс» вас ждет полный вариант статьи о пасхалках в Half-Life 2 (со всеми скриншотами, которые не поместились в журнал); программа для хака камеры в **Legacy of Kain: Defiance**; утилитки для извлечения ресурсов и пропуска вступительных роликов в **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth** (ибо непрокручиваемые ролики «Challenge Everything» и «THX» давно уже сидят у всех в печенках); memory editor для **Sonic Heroes** (по сути аналог **ArtMoney**, предназначенный только для одной игры); и программка для потрошения **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** на предмет игровых ресурсов.

иначе. Взгляните на кадр из беты — это больше похоже на обыкновенную морскую мину.

Забавный баг с пистолетом

Возьмите в руки пистолет, зажмите правую кнопку мыши, после чего нажимайте на левую, как при обычной стрельбе. Выстрелов не будет до тех пор, пока вы не отпустите правую кнопку. Зато после этого все пули вылетят... разом. Возможно, у пистолета планировали сделать альтернативный режим стрельбы, но позже отказались от этой идеи.

FlatOut



Игрок, прошедший эту игру до конца, увидит секретный видеоролик, демонстрирующий, как тестировалась физика, как проверяли реалистичность на тестовых уровнях, какими в начале были машины. Чего только стоит сцена столкновения в воздухе полусотни автомобилей!

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Во время первого побега игрок должен найти главный компьютер, чтобы добавить свой ДНК в базу данных охраны и получить доступ к оружию. Обратите внимание на клавиатуры возле стены. Если внимательно присмотреться, можно заметить на них надпись «Starbreeze Studious» (разработчики игры).

Неподалеку можно обнаружить газету, на первой полосе которой находится фотография из ролика той же Starbreeze Studious (вы его видите каждый раз при запуске игры).

The Project

Если вы видели технологическую демку **The Project** от **Crytek**, то наверняка обратили внимание на одну странность: в игре яхта

Джека Карвера называлась «Medusa», а здесь почему-то «Lulu». Недоглядели?

Tony Hawk's Underground 2

Девушки Нового Орлеана

Загрузите карту **New Orlean**. Возле воды подберите бусы и после этого подойдите к любой девушке на уровне. Бросьте в девушку бусы (по умолчанию — клавиша **NUM4**). В ответ она... поднимет майку, продемонстрировав... эээ... самые выдающиеся части своего тела (правда, все самое интересное закрыто ханжеской плашкой с надписью «censored»).

Картинная галерея

На карте **Boston** загляните в музей (он слева от вас в начале игры). Подъезжайте к нему справа от входа — вы увидите, что на втором этаже есть окно. Разбейте его, но сделайте это так, чтобы оказаться внутри помещения. Вашей наградой станет секретная картинная галерея.

На этом же уровне есть еще пара секретов. Во-первых, у задней стены банка можно обнаружить ATM-банкомат RIBOFF-банка. Оттолкнитесь от него в прыжке, и чудо техники сразу же сломается. После этого из банкомата начнут бесконечно сыпаться деньги — только успевай собирать!

Еще один прикол обнаружится при попытке проехаться по трубе на стройке (необходимо сделать это несколько раз). Краны сбоку оторвутся, и из трубы начнут бить многочисленные струи воды. У нас ведь World Destruction Tour, не так ли?

Космические рейнджеры 2: Доминаторы

Если вы решите расправиться с Терроном в ходе планетарной битвы, обязательно обратите внимание на маленькую пустую комнатку возле центральной развилки. Введи внутрь нее робота, и выстрелите в стену (или взорвите бомбу). Как результат — на стенах появятся видеоэкраны, на которых вы увидите фотографии разработчиков с подписями.

В текстовых квестах присутствует множество отсылок к самым разным фильмам и книгам. Например, во время выполнения одного из заданий в воздухе открывается люк. Если вы в него что-нибудь крикните, вам ответят: «Чур меня, чур. Глубина, глубина я не твой!». Это явный намек на книгу Сергея Лукьяненко «Лабиринт Отражений». Вам также может попасться прикол, связанный с фильмом "Матрица". Начнут приходить вопросы, которые Нео задавал в начале фильма незнакомцу, вышедшему с ним на связь, а вы на них абсолютно правильно отвечаете. В квесте про встречу Малокского принца вы можете спросить у официанта, когда выйдут «Космические Рейнджеры».

Особый интерес представляют имена некоторых доминаторов: ламер, флудер, виндоуз. На некоторых (наверное, очень старых) двигателях написано: Made in China, а еще есть пушка под названием ИМХО-9000 (пародия на BFG из **DOOM**).

Если вы заболеете одной болезнью (с очень мудреным названием — кажется, чебуркаш), вам начнет мерещиться, например, станция из Babylon 5 или «Звезда смерти» из Star Wars. На орбите некоторых планет висят информационные экраны. На них пробегают разные объявления, к примеру, о том, что разыскивается Гитлер.

- «Стандартные коды» — Александр Опальский
- Easter Eggs (Half-Life 2, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, The Project, Tony Hawk's Underground 2, FlatOut) — Евгений Копаков
- Общее руководство геймхакерской деятельностью — Игорь Варкавский

Читательские пасхалки

Evil Genius

Если построить в архивах или комнате персонала проектор или телевизор, то на их экранах можно будет заметить скриншоты из **Republic: The Revolution**, предыдущей игры разработчиков **Evil Genius**.

Денис Попов (*denispopow@mail.ru*)

Half-Life 2

Мало кто знает о том, что в Half-Life можно было включить вид от третьего лица (введите в консоли команду **thirdperson**). Как оказалось, эта команда действует и в **Half-Life 2**, правда, вместо модели Гордона вы увидите только его руки и оружие. А вот если ввести thirdperson в самом начале игры (прямо в меню, в консоли), то вступительный ролик будет выглядеть совсем по-другому (G-Man повернется к вам в профиль), а когда ролик закончится, вы увидите и модель Гордона. К сожалению, она не затекстурирована.

Зверев Павел aka SuperBeast (*light_hacker@mail.ru*)

Prince of Persia: Warrior Within

Ближе к концу игры можно получить uber-клинок невиданной мощи. Когда появится туман (см. это место на скриншоте), вам нужно будет открыть дверь. Спускайтесь в пропасть (где надо нажать на кнопку) и обратите внимание на стену. Видите? В ней есть еле заметная трещина. Разрушайте стену, подходите к стойке для хранения мечей и разбивайте ее. Меч у вас.

Михаил Лобков (*avl@com.mels.ru*)

The Simpsons: Hit & Run

Когда 25 декабря я в очередной раз запустил игру, то увидел вот эту картинку. На следующий день все уже было как обычно. (*Необязательно ждать до следующего Рождества, чтобы полюбоваться на дрыхнущего после бурной пьянки Гомера. Попробуйте изменить дату в настройках Windows на 25 декабря.* — **Прим. всезн. ред.**)

Николай Григорьев (*greelay@mail.ru*)

Vampire: The Masquerade — Bloodlines

Эту пасхалку можно найти уже в самой первой миссии, в доме бандитов. Там стоит телевизор, на экране которого можно заметить... одного из боссов **Vampire: The Masquerade — Bloodines** (вы с ним вскоре столкнетесь).

Артем Федоров (*e.cartman@rambler.ru*)

Читательские хинты

Half-Life 2

Усовершенствованная гравипушка появляется в самом конце игры, и наиграться с ней так толком и не успеваешь. Получить ее на ранних уровнях нельзя, даже команда **give** не помогает. Однако обойти это ограничение вполне реально. Наберите в консоли **sv_cheats 1**, а потом **changelevel d3_breen_01**. Дождитесь, когда вам позволят свободно перемещаться, и вводите **impulse 101** и **changelevel** (любой уровень, например **d1_under_01**). Гравипушка у вас в руках!

lexonio (*lexonio9@mail.ru*)

Need for Speed Underground 2

Поставьте на машину набор гидравлики (та самая штука, которая позволяет наклонять машину в разные стороны) и подъезжайте к любому бортику. Упритесь в него носом машины, затем зажмите клавишу «Н» и начинайте быстро давить на клавиши «вправо» и «влево». Сначала машина будет раскачиваться с бока на бок, а потом вдруг... подпрыгнет на приличную высоту. При этом вы получите большое количество нитро.

Михаил Казаков (*m03kms@mail.ru*)

Наши призы

Все вышеназванные товарищи, приславшие нам свои пасхалки и хинты, награждаются игрой **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy**, изданной и локализованной в России компанией **«Новый Диск»**.

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт (баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.) из какой-либо популярной игры, пришлите нам его описание. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот, на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на скриншоте это продемонстрировать нельзя, то, так уж и быть, не снимайте), запаковывайте скриншоты архиватором RAR (описание лучше давать непосредственно в теле письма) и отправляйте нам. Пасхалки шлите по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мбайт), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. Описания пасхалок и хинтов старайтесь делать четкими и ясными, указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей и пр. (или те, что используются в официальной локализации).

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах **«КОДекса»** и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. И еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6-8 (а иногда даже 10-15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу ***winner@igromania.ru***.

E-mail рубрики: dm@igromania.ru

DEATHMATCH

ДОМ ЛЕТАЮЩИХ УНИТАЗОВ

КРАТКИЙ РАЗБОР ДЕФМАТЧА HALF-LIFE 2

Valve Software обожает преподносить сюрпризы. Кто бы мог подумать, что кроме **Counter-Strike: Source**, о котором всем было известно, в **Half-Life 2** будет включен еще и потрясающий дефматч, о котором, как раз наоборот, ничего не было известно даже спустя какое-то время после выхода игры. Придумать что-то новое в старом как мир развлечении чрезвычайно сложно, но благодаря физике и необычному оружию дефматч Half-Life 2 сразу же привлек к себе внимание.

Ключевым критерием, использующимся при оценке качества режима дефматча, служит, как правило, разнообразие и сбалансированность представленного арсенала. Поэтому основной темой данной статьи станет именно оружие, присутствующее в дефматче Half-Life 2, и то, как его использовать.

Представленные здесь виды оружия достаточно разнообразны, поэтому каждый сможет найти ствол, наилучшим образом подходящий для его стиля игры. Для начала в оппонентов можно попросту кидаться различными предметами окружения, начиная с обычных стаканчиков и заканчивая батареями. Бросок выполняется точно так же, как метание гранаты, то есть чем выше прицел, тем больше будет угол, под которым полетит предмет. Однако убить кого-либо подобным образом в мультиплеере вряд ли удастся: брошенные рукой предметы способны пролететь лишь небольшое расстояние. Гораздо эффективнее в этом плане смотрится гравитационная пушка. Но о ней чуть позже.

Обратите внимание на иконку с изображением унитаза в правом верхнем углу. Она означает, что некоего Shlizer'а только что пришибли каким-то предметом. Может быть, даже унитазом.

9-мм пистолет. Стандартный пистолет, лишившийся, правда, со времен первой части возможности вести автоматический огонь. Однако и скорострельности основного режима обычно хватает с лихвой. Пользы от пистолета в дефматче не так уж много — урон он причиняет мизерный. Использовать его имеет смысл лишь в самом крайнем случае — когда боеприпасы для остальных видов оружия закончились.

357 Magnum. «Магнум» представляет собой этакий вариант снайперской винтовки для средних дистанций, позволяющий уничтожать оппонентов с одного-двух выстрелов. Боезапас, к сожалению, составляет всего шесть патронов, да и перезарядка длится чрезвычайно долго. Поэтому не стоит ввязываться с «Магнумом» в ближний бой. Если избежать этого все же не удалось, постарайтесь уничтожить противника с одного выстрела в голову.

Пистолет-пулемет. Еще один гость из первой части игры. Благодаря мощному подствольному гранатомету и высокой скорости стрельбы в основном режиме (13 пуль в секунду), пистолет-пулемет можно назвать практически универсальным оружием. Гранаты идеальны для уничтожения группы противников или пары, сцепившейся друг с другом. После небольшой тренировки можно наловчиться закидывать смертельные гостинцы в самые укромные места, где может затаиться противник. Отличный результат дает и комбинированное использование режимов стрельбы. Сначала вы стреляете из гранатомета, а потом, если противник еще сопротивляется, добиваете его пулями.

Дробовик. Король ближних дистанций. При стрельбе в альтернативном режиме позволяет укладывать противников с одного выстрела. Еще одна характерная особенность дробовика — наличие двух режимов перезарядки. То есть вы можете либо сразу вставить всю обойму, либо заряжать патроны по одному. Достоинства первого способа — скорость. Второй способ удобен тогда, когда во время боя неожиданно кончаются патроны. Зарядка патронов по одному позволяет стрелять и перезаряжаться одновременно. Недостатки дробовика очевидны: крайне низкий урон на средних и дальних дистанциях, а также очень медленная перезарядка. Поэтому использовать его имеет смысл не в открытом бою, а для устройства засад.

Pulse Rifle. Своеобразный аналог пистолета-пулемета, обладающий, правда, повышенным уроном и подствольной плазменной пушкой вместо гранатомета. Пользоваться плазменной пушкой достаточно трудно, так как время «жизни» энергетического шара составляет всего три секунды, поэтому чтобы убить неприятеля, придется подобраться к не-

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ...

...что дефматч был включен в релизную версию Half-Life 2? Сами разработчики об этом ничего не сообщали, но это действительно так. Правда, для того чтобы получить к нему доступ, придется произвести некоторые манипуляции с консолью. Открывайте ее и вводите:

net_start
sv_lan 0
deathmatch 1
maxplayers (количество игроков)
map (название карты)
restart

Учтите, этот метод неофициальный, поэтому отсутствие багов никто не гарантирует. Если для вас превыше всего стабильность, лучше скачайте официальную версию дефматча через **Steam**. Весит он немного — всего 32 Мб.

Командный режим: «комбайны» против повстанцев.

Появляться в этой комнате решительно не рекомендуется: вас сразу же расплющат ближайшим шкафом.

В небольшом помещении риск нарваться на Pulse Orbs возрастает в несколько раз.

«Отряд не заметил потери бойца». Где уж тут заметить, погибнуть здесь можно через полсекунды после респауна.

Проклятый Fragger не оставил мне никаких шансов: его Pulse Rifle на порядок мощнее моего пистолета-пулемета.

Выстрел из ракетницы отправил вашего покорного слугу в продолжительное путешеее...

му на дистанцию верного выстрела. Второй недостаток плазменной пушки состоит в том, что в отличие от гранатомета, заряды которого летят по параболе, плазменные шары рикошетят крайне непредсказуемо и не подходят для зачистки труднодоступных мест.

Rocket Launcher. Мощное оружие, использующееся для отстрела групп противников или зачистки кемперских позиций. Однако при должной сноровке его можно и самому использовать как оружие снайпера, «подсвечивая» врагов с помощью лазерного луча. Главный недостаток такого способа состоит в том, что обнаружить вас будет довольно легко.

Арбалет с оптическим прицелом. Главное оружие снайпера при правильном использовании поможет заработать целую кучу фрагов за короткое время. Но здесь есть свои нюансы. Не забывайте, что арбалетные стрелы подчиняются всем законам физики и летят с конечной скоростью. Поэтому при стрельбе по движущимся мишеням учитывайте скорость их перемещения и делайте соответствующее упреждение. Кроме того, стрела летит по ниспадающей траектории. И если в сингле это не имело особого значения, то в дефматче, где встречаются довольно обширные карты, при стрельбе на большие расстояния нужно устанавливать прицел несколько выше мишени.

Осколочные гранаты. Увы, дефматч Half-Life 2 не может похвастаться тем разнообразием мин и гранат, которое было в первой части. В арсенале каждого бойца имеется по две осколочных гранаты, но ввиду высокой интенсивности игры использовать их не всегда удается. Бросок гранаты можно выполнить двумя способами — просто швырнув ее или подкатив по полу (когда расстояние небольшое).

Гравитационная пушка. Вот мы и подошли к тому оружию, которое делает дефматч в Half-Life 2 совершенно уникальным и непохожим на детища конкурентов. «Гравицапа» позволяет воздействовать на окружающие предметы (размером вплоть до автомобиля), если они не прикреплены намертво к стене или полу. Существует несколько способов метания предметов, каждый из которых целесообразно применять в определенной ситуации. Нажатие клавиши альтернативной атаки притягивает объекты в поле гравитационной пушки прямо перед вами, где их и можно довольно долго держать. Еще одно нажатие правой кнопки роняет предмет. Притягивание клавишей альтернативного огня применяется в том случае, если предмет находится на довольно большом расстоянии. Нажатие основной атаки отбрасывает предметы. Ударный луч обладает большой мощностью, но вы можете еще больше увеличить его силу, сначала притянув предмет к себе с помощью кнопки альтернативной атаки и лишь потом оттолкнув его.

Вес и размер объекта определяют силу и расстояние, на которое он будет отброшен. Мелкие предметы (банки, коробки, мониторы) летят быстро и далеко. Средние предметы (батареи, шкафы) летят быстро, но недалеко. Большие предметы (машины) можно только пихнуть.

Однако применение «гравицапы» ни в коем случае не ограничивается метанием в противника всякого мусора. С ее помощью можно практически моментально сооружать баррикады в узких проходах, обезопасив таким образом свою снайперскую позицию или укрывшись от преследующего оппонента. Обратное применение — расчистка завалов, созданных противником.

Кроме того, теперь совершенно необязательно покидать отличную позицию, чтобы раздобыть патроны или аптечку. Если предметы находятся в пределах прямой видимости, то их вполне можно притянуть с помощью гравитационного луча. «Гравицапа» дает возможность забраться в такие места, где вас вряд ли станут искать противники. Достаточно соорудить себе лестницу, а затем, забравшись куда нужно, быстренько раскидать ее. На это, правда, почти никогда нет времени, но попробовать определенно стоит.

Гравитационная пушка — это еще и отличное средство защиты. При должном мастерстве можно научиться отбивать брошенные противником гранаты. Таскать с собой предметы подолгу (особенно громоздкие) не следует, потому что этим вы ограничиваете обзор и рискуете прозевать появление противника. Если под рукой есть что швырнуть — швыряйте, если нет — используйте обычное оружие. И будьте поосторожнее с бочками, начиненными взрывоопасной смесью: чуть зазеваетесь, и ее тут же взорвут прямо у вас в руках.

В общем, простор для творчества открывается просто безграничный. Пока что карт, в полной мере использующих способности гравипушки, маловато (если быть точным, всего две, представляете — ДВЕ!), но в самое ближайшее время Valve и многочисленные энтузиасты исправят положение. Однако не стоит думать, что гравитационная пушка — панацея от всех бед. Конечно, бегать с ней довольно весело, но встреча с опытным противником, вооруженным даже пистолетом-пулеметом, может окончиться фатально. Так что использовать ее в качестве атакующего оружия следует лишь при острой нехватке патронов. Лучше всего применять гравитационную пушку для создания и разбора баррикад или для проникновения в недоступные ранее места. Стоит учесть и то, что «патроны» гравипушки довольно большого размера, и они существенно перекрывают сектор обзора.

Дефматч Half-Life 2 — самый веселый, самый безумный и самый безбашенный дефматч изо всех виденных нами. Он вряд ли станет киберспортивной дисциплиной, но безграничная любовь простых игроков ему гарантирована на все 100 %. В какой еще игре вы сможете отправить ближнего своего на тот свет с помощью унитаза? ■

Бессменный фаворит киберспортивных баталий **Counter-Strike** наконец-то получил достойного преемника. Разумеется, говорить о том, что **Counter-Strike: Source** в ближайшее время вытеснит своего предшественника с киберспортивной арены, еще рано — ошибок и недоработок в игре предостаточно. Но не стоит забывать, что и сам Counter-Strike достиг того статуса, который он имеет сейчас, далеко не сразу.

Однако мы не собираемся критиковать или хвалить Counter-Strike: Source. Наша задача состоит в том, чтобы выяснить, что нового появилось в игре со времен Counter-Strike 1.6 и насколько эти изменения отразились на тактике ведения боя.

На первый взгляд единственное, что изменилось, — это графика. Но есть и более значимое нововведение — физика. Физика прикручена к игре не просто так: она оказывает самое непосредственное воздействие на игровой процесс, который в некоторых аспектах довольно сильно отличается от того же

Counter-Strike 1.6. Вот об этих отличиях мы сейчас и поговорим.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ФИЗИКА

Нетрудно заметить, что гравитация в Counter-Strike: Source немного занижена. И это пошло только на пользу геймплею. Например, метание гранат превратилось в сущее развлечение: высчитывать траекторию и кидать ее по параболе больше не надо. Даже при броске по прямой граната летит на достаточно большое расстояние. Кроме того, более низкая гравитация дает возможность запрыгивать в такие места, которые в версии Counter-Strike 1.6 были попросту недоступны. Да и пробираться в старые нычки стало значительно легче. Лучше всего это заметно на карте **cs_italy**. Если в Counter-Strike 1.6 для того чтобы забраться на балкончик, расположенный над проходом к базе террористов, нужно было сначала запрыгнуть на перила, затем на ящик, а уже оттуда совершить финальный прыжок на балкон, то в Counter-Strike: Source все стало намного проще — забраться наверх можно всего в три прыжка. Ящик, карниз, балкон — все просто и быстро. А вот залезать на бочки стало значительно сложнее. При каждом толчке они начинают сильно раскачиваться, так и норовя упасть на бок.

И кто после этого скажет, что пулемет — оружие новичков?

С выходом Counter-Strike: Source уйдет из жизни прием, связанный с использованием напарника в качестве ступеньки, необходимой для того, чтобы добраться до труднодоступного места. Теперь попасть в такие места можно и самостоятельно.

Скорость перемещения в Counter-Strike: Source стала меньше, чем в Counter-Strike 1.6. Причем это относится как к бегу, так и к ходьбе на корточках. Так что если вы раньше рассчитывали все действия своей команды с точностью до секунды, то теперь вам придется привыкать заново.

Подстреленные противники порой принимают весьма интересные позы.

А вот ситуация с тем, как на скорость движения влияет различное оружие, заслуживает более подробного рассмотрения. Разработчики пошли на довольно опасный ход, одним махом ликвидировав традицию всех игроков в Counter-Strike бегать только с ножом. Теперь в этом нет никакой необходимости: ведь скорость бойца, который бежит с пистолетом, и скорость противника, вооруженного ножом, абсолютно одинакова, но победителем из боя выйдет, скорее всего, первый. Такое решение напрашивалось уже давно, поскольку пистолет ненамного тяжелее ножа. Вторым движением руки разработчики окончательно лишили винтовку FAMAS ее последних преимуществ. Она и раньше-то не пользовалась особой популярностью, а теперь, после того как скорость бега с этой винтовкой сравнялась со скоростью бега с AWP, вряд ли хоть один здравомыслящий контртеррорист обратит на нее внимание. Кроме того, значительно увеличилась скорость перемещения с пулеметом Para, благодаря чему пулеметчики перестали напоминать стационарный дот, попасть в который не может только слепой. Из прочих изменений стоит отметить то, что скорость бега при включенном и при выключенном режиме зума одинакова. Впрочем, польза от этого нововведения весьма сомнительна — часто ли вы видели, чтобы кто-нибудь бегал по карте, припав к оптическому прицелу?

Плохие новости для кемперов: времени на подъем и приседание в Counter-Strike: Source уходит значительно больше, чем в Counter-Strike 1.6. Так что игрокам, предпочитающим тактику «поднялся, выстрелил, присел» придется вести себя гораздо осторожнее, так как риск схлопотать ответную пулю значительно возрос.

КАРМАННАЯ АРТИЛЛЕРИЯ

Рябь в глазах вовсе не следствие принятых на грудь ста граммов, а лишь последствие от взрыва Flashbang.

Многие из тех, кто играл в бета-версию Counter-Strike: Source, отмечали изменения, произошедшие в эффекте взрыва дымовой гранаты. Действительно, ситуация с ней до сих пор вызывает горячие споры. С одной стороны, дым стал намного реалистичнее. Однако упала плотность дымового облака, так что создать непроницаемую завесу теперь будет нелегко. Кроме того, теперь дым не стелется по земле, а поднимается вверх, что также вынуждает пересматривать тактику использования этих гранат.

С разрывными гранатами в Counter-Strike: Source приходится обращаться с большой осторожностью. Взрыв происходит практически сразу после броска, да и урон от него значительно увеличился. Поэтому теперь вполне реально не просто потрепать оппонента взрывом гранаты, но и уничтожить его. Но есть у новых гранат и недостатки: взрывная волна больше не проникает сквозь стены, поэтому многим командам придется отказаться от проверенных временем трюков.

О Flashbang также стоит поговорить отдельно. Ослепление отныне приводит к полной потере ориентации в окружающем пространстве. Вы не только совершенно ничего не видите, но и не слышите противника — в колонках стоит высокий противный звон. Если просто отвернуться от брошенного Flashbang'а, то избежать контузии удастся лишь частично. Поэтому единственное средство спасения от вражеского подарка — надежное укрытие. Остается только порадоваться, что эффект от взрыва проходит довольно быстро, но экран еще долгое время остается мутным, а изображение нечетким, что крайне негативно сказывается на меткости стрельбы.

Основные характеристики стволов полностью соответствуют своим прототипам из Counter-Strike 1.6. Большинство изменений никоим образом не влияют на

ОПТИЧЕСКИЙ ЭФФЕКТ

Решив немного облегчить жизнь снайперов, разработчики Counter-Strike: Source немного модернизировали оптические прицелы. Пользоваться оптикой отныне стало гораздо удобнее, так как увеличение происходит не скачком, а достаточно плавно. Помимо визуальной привлекательности, этот эффект позволяет значительно быстрее целиться и не терять свою мишень из вида.

Прицелу знаменитой AWP можно найти и более экзотическое применение. Его линзы играют роль настоящих зеркал заднего вида, позволяя порой вовремя заметить подкрадывающегося с ножом противника. Разумеется, реальная польза этой фишки куда меньше, чем можно бы было ожидать. Да и обладателям слабых видеокарт не удастся оценить данный трюк, поскольку отражение будет попросту отсутствовать.

Дробовик в Counter-Strike: Source стал значительно мощнее, так что такие побоища — частое явление.

геймплей. Самой заметной модернизации подверглась извечная парочка соперников — AK-47 и M4A1. Создатели Counter-Strike: Source решили сделать из AK-47 настоящее снайперское оружие, наделив автомат еще большей точностью при стрельбе одиночными и короткими очередями. Ввязываться в контактный бой с неприятелем, вооруженным «калашом», крайне нежелательно: компенсируя повышенную точность, разработчики основательно урезали его скорострельность. Да и при стрельбе длинными очередями разброс становится просто невыносимым.

Конкурент в лице M4A1, наоборот, приблизился к классу пистолетов-пулеметов. Не потеряв былой точности, американская винтовка стала несколько более скорострельной, поэтому ее удобно использовать в бою на средней дистанции.

Стоит отметить и то, что огонь практически из всех стволов в движении в Counter-Strike: Source стал менее точным. Исключение составляет лишь MP5, который теперь еще лучше подходит для ведения ближнего боя.

Что называется, «не ждали».

■■■

Несмотря на массу отличий, разница между Counter-Strike 1.6 и Counter-Strike: Source минимальна. Изменения заметят только те игроки, которые играют в Counter-Strike более или менее профессионально. Большинство же геймеров сочтет, что единственными различиями между старой и новой версиями Counter-Strike стали приукрашенный графический и новый физический движок. Между тем та самая пресловутая интерактивность окружающего мира таит в себе массу сюрпризов, использование которых способно внести реальный вклад в победу над противником. Но об этом мы поговорим уже в другой раз. ■

За несколько тысячелетий до событий, имевших место в Dawn of War, эльдары были самой сильной расой во Вселенной. Они имели мощную армию и самые продвинутые технологии, однако, вступив в войну, они сначала одержали ряд выдающихся побед, но затем были повержены неожиданным ударом сил Хаоса. Теряя одну за другой свои планеты, основные силы эльдаров были вынуждены временно исчезнуть, чтобы когда-нибудь продолжить борьбу.

Основное преимущество эльдаров — доступ к технологиям, недоступным другим расам. Их юниты сильны и сами по себе, с помощью улучшений же вы можете увеличить их потенциал во много раз. Апгрейды производятся в трех зданиях — Webway Assembly, Soul Shrine и Aspect Portal. Рассмотрим самые интересные усовершенствования.

Webway Assembly

Plasma grenade. Чем раньше вы проведете этот апгрейд, тем лучше. Guardians, вооруженные плазменными гранатами, способны нанести серьезные повреждения пехоте врага. Особенно хороши Plasma grenades против скоплений солдат противника.

Soul Shrine

Reinforced Armory. Усиливает броню и увеличивает запас хит-поинтов у ваших пехотинцев. Этот апгрейд не из дешевых, но если вам дорога жизнь ваших бойцов, не жалейте на него ресурсов, ибо скупой платит дважды.

Imbue: Fortune. Аура, усиливающая броню пехотинцев. Недорогой и полезный апгрейд.

Farseer Veteran Upgrade. Этот апгрейд позволит герою эльдаров Farseer'у применять свои пси-способности в два раза чаще и улучшит его боевые характеристики.

Enhanted Optics. Увеличивает меткость и урон, наносимый вашими стрелковыми подразделениями.

Conceal. На интернет-форумах до сих пор идут ожесточенные споры, стоит ли делать этот апгрейд. С одной стороны, он серьезно увеличивает устойчивость Seer Conceals к стрелковому урону, с другой — требует больших затрат энергии и годится только для этих

Своевременно обученный герой — лучшая защита от вражеского раша.

Противник никак не ожидал от нас столь ранней атаки и не успел подготовиться.

юнитов. К тому же, в патче 1.11 его серьезно ослабили. Если у вас стоит версия 1.01, то, не задумываясь, проводите это исследование — ваши Seer Conceals станут практически неуязвимыми к любым огнестрельным атакам.

Aspect Portal

Warp Spider Equipment. Если ваш враг застроился пушками у себя на базе и готовится атаковать вас мощной техникой, то без этого апгрейда вам не обойтись — после его завершения в арсенале Warp Spiders появится противотанковая пушка.

Call of War. С этим апгрейдом Howling Banshee не только увеличат боевые характеристики, но и смогут серьезно подорвать моральный дух вражеской армии.

ТАКТИКА

Farseer; Seer Conceals, Howling Banshees, Guardians. Стандартная тактика, ставшая популярной сразу же после выхода игры. Основная идея проста — рукопашные бойцы служат прикрытием для Guardians, а Guardians, в свою очередь, обеспечивают огневую поддержку. Порядок постройки таков:

Нарвавшись на нашу засаду, герой и разведотряд космодесанта в панике убегают.

Сержант Guardians, в отличие от своих подопечных, — настоящий мастер рукопашного боя.

■ В Webway Assemblay заказываем три отряда Guardians и двух рабочих. Пехотинцы захватывают ближайшие точки. Первый Bonesinger строит Aspect Portal, остальные отправляются на возведение Listening Posts на захваченных Strategic Points.

■ После постройки Aspect Portal'а возводятся Soul Shrine и электростанция. Одновременно с этим заказывается Farseer. К этому моменту враг, скорее всего, попытается совершить разведку боем. Ваших Guardians вполне хватит, чтобы успешно отбить атаку. Пополните их ряды новыми бойцами, если возникнет необходимость.

■ После постройки Soul Shrine вам становятся доступны Seer Conceals. В Aspect Portal нанимайте два отряда Howling Banshees.

■ Армия готова. Полностью укомплектовать все отряды вам не позволит дефицит ресурсов, поэтому постарайтесь собрать хотя бы одно подразделение Seer Conceals. Дополните их взвод Farseer'ом. Перед атакой желательно провести апгрейды для Howling Banshees, исследовать Conceal и снабдить Guardians плазменными гранатами. Не забудьте добавить в отряды сержантов — они не только отлично дерутся, но и повышают боевой дух ваших пехотинцев.

■ Во время боя старайтесь расположить войска на как можно более выгодных позициях. Бойцы ближнего боя должны вступить в бой первыми. Используйте способности Howling Banshees для понижения вражеской морали, не забывая при этом про заклинания массового поражения у Farseer. Guardians с дальней дистанции обстреливают врага и закидывают его плазменными гранатами. Сфокусируйте их огонь на каком-нибудь определенном подразделении. Ни в коем случае не вступайте стрелками в рукопашную схватку — они погибнут в считанные секунды. Если враг попытается навязать вам кулачный бой — просто отступите подальше.

Тактика рассчитана на грамотное и своевременное использование всех доступных способностей ваших юнитов. Если вы отправитесь в бой неподготовленным и без соответствующего снаряжения, результат может быть весьма плачевным.

Farseer; Guardians, Dark Reapers, Warp Spiders, Grav Platforms. Не удивляйтесь тому, что среди перечисленных юнитов нет бойцов ближнего боя. Вначале может показаться, что без прикрытия ваши стрелки беззащитны, но после небольшой тренировки вы убедитесь, что эта тактика очень проста в использовании. Порядок постройки здесь точно такой же, как и в предыдущей тактике, с той лишь разницей, что вы можете не спешить с постройкой Soul Shrine'а и сэкономить ресурсы. Пары подразделений Guardians вам вполне хватит, чтобы захватить ближайшие Strategic Points. Guardians не будут основной силой, и вы можете просто пустить их впоследствии на разведку (и заодно нанести удар по экономике противника). Для массированной атаки потребуются три-четыре отряда Dark Reapers и один-два отряда Warp Spiders (для разрушения здания врага). Если первая атака пройдет неудачно, ко второму нападению придется подготовиться основательнее. Противник штампует пехоту в больших количествах? Увеличьте число Dark Reapers. Враг уходит в развитие? Добавьте Grav Platforms. Будьте осторожны — эти танки очень медленные и постоянно отстают от вашей армии. Старайтесь идти в ногу с ними, если не хотите оставить вашу пехоту лицом к лицу с роботами противника. Во время боя отводите тот отряд, на котором враг сфокусировал огонь. Для борьбы с защитными сооружениями противника используйте Warp Spiders. ■

ЮНИТЫ

Bonesinger. Рабочие эльдаров хороши не только в строительстве. Они отличные рукопашные бойцы, поэтому их можно использовать для того, чтобы отбиться от ранней атаки противника. Не пытайтесь атаковать ими вражескую базу — их количество нельзя увеличить во время боя, и вы просто потеряете юнитов.

Guardians. Базовые пехотинцы эльдарской армии. Два-три отряда всегда должны быть наготове для отражения ранних атак и захвата ближайших Strategic Points. Впоследствии Guardians стоит снабдить плазменными гранатами, для доступа к которым надо заблаговременно провести соответствующее исследование в Soul Shrine. Это оружие очень эффективно против вражеских пехотинцев.

Howling Banshee. Основные рукопашные бойцы эльдаров. Обладают отличными боевыми характеристиками и весьма эффективны против Heavy Infantry (под эту категорию попадают почти все продвинутые пехотинцы). Старайтесь сразу направлять их вглубь вражеской армии и завязывать рукопашный бой — стрелки из Banshees никудышные.

Rangers. Стрелковое подразделение, доступное вам сразу же после постройки Aspect Portal. Rangers обладают лучшими, по сравнению с Guardians, боевыми данными, однако их нельзя экипировать плазменными гранатами, да и сержанта к ним приставить не удастся. На ранних стадиях игры можно взять несколько отрядов Rangers (они дешевые), но позднее лучше отдать предпочтение другим пехотинцам.

Dark Reapers. Отличные стрелки, успешно отстреливающие вражеских пехотинцев на дальних дистанциях. Впоследствии именно они заменят ваших Guardians и обеспечат огневую поддержку рукопашным бойцам.

Warp Spiders. Пехотинцы, вооруженные мощными противотанковыми ружьями. Если противник выставил против вас несколько легких машин, эти парни дадут достойный отпор.

Seer Conceals. Большой запас здоровья, высокий моральный дух, одинаково хороши и в рукопашной, и в перестрелке. Но не спешите радоваться. Высокая цена на Seer Conceals, а также на здания, необходимые для их постройки, сильно сузит ваши тактические возможности: ставку придется сделать лишь на этих мечников с поддержкой Guardians, иначе просто не хватит ресурсов. Seer Conceals — лучшие бойцы в игре, поэтому нанять более одного подразделения вам не разрешат.

Farseer. Эльдарский герой сильно отличается от героев других рас. Уступая им по боевым характеристикам, он обладает тремя магическими способностями, которые могут сильно помочь вам в сражении.

Wraith Lord. Единственный ходячий робот у эльдаров. Неплохо смотрится в качестве щита для ваших солдат, хотя сильно надеяться на него не стоит — запас здоровья у Wraith Lord не столь уж велик.

Grav Platform. Эти небольшие машинки существуют в двух разновидностях — противопехотные и противотанковые. Первые, скорее всего, вам не потребуются, а вот с техникой у вас могут возникнуть проблемы, так как Ward Spiders уязвимы перед мощными роботами, наподобие Dreadnought'а.

Fire Prism. Не плох против пехоты, но проигрывает чуть ли не всем тяжелым роботам и танкам других рас. Способность же телепортироваться едва ли может компенсировать низкие боевые характеристики Fire Prism.

Avatar. Пожалуй, лучший uber-юнит в игре. Его высокая цена с лихвой окупается отличными боевыми характеристиками, огромным запасом здоровья и высокой мобильностью. Не забывайте, что Avatar станет доступен лишь после проведения всех исследований класса Aspect и при захваченном Relic'е.

■ Пока наши воины заняты захватом очередной Strategic Point, они не могут открыть ответный огонь по вражеским скаутам.

■ Не стоит лезть на такие укрепления, не имея в арсенале мощного оружия.

Над рубрикой "Deathmatch" работали:
Half-Life 2: Deathmatch, Counter-Strike: Source: **Андрей Чаплюк**
Warhammer 40000: Dawn of War: **Александр Дементьев**

Закачай любую мелодию или картинку,

получи праздничное настроение,
выиграй по 50$ для себя и друга,
а также получи возможность выиграть
суперприз — Автомобиль!
Акция проводится на территории РФ с 7.02.05 по 20.03.05.
Вручение суперприза состоится 26.03.05
в "Тойота-Центре Лосиный остров",
Торгово-Техническом Центре компании ООО "СП Бизнес Кар", Москва.
Подробности на сайте www.jmi.ru

BUSINESS CAR

черно-белые картинки

- Nokia, Samsung · Siemens · Motorola и другие

отправь код на номер 4040

1802463 1802464 1802465	1802913 1802914 1802915	1803558 1803559 1803560
1802478 1802479 1802480	1802916 1802917 1802918	1803570 1803571 1803572
1802487 1802488 1802489	1802931 1802932 1802933	1803576 1803577 1803578
1802496 1802497 1802498	1802934 1802935 1802936	1803579 1803580 1803581
1802418 1802419 1802420	1802940 1802941 1802942	1803582 1803583 1803584
1802469 1802470 1802471	1802943 1802944 1802945	1803627 1803628 1803629
1804131 1804132 1804133	1802949 1802950 1802951	1803630 1803631 1803632
1804545 1804546 1804547	1802955 1802956 1802957	1803636 1803637 1803638
1803780 1803781 1803782	1802958 1802959 1802960	1803648 1803649 1803650
1804053 1804054 1804055	1802967 1802968 1802969	1803672 1803673 1803674
1803999 1804000 1804001	1802976 1802977 1802978	1803678 1803679 1803680
1802532 1802533 1802534	1802988 1802989 1802990	1803732 1803733 1803734
1802547 1802548 1802549	1802997 1802998 1802999	1803738 1803739 1803740
1802571 1802572 1802573	1803003 1803004 1803005	1803783 1803784 1803785
1802790 1802791 1802792	1803024 1803025 1803026	1803792 1803793 1803794
1802856 1802857 1802858	1803186 1803187 1803188	1803861 1803862 1803863
1802871 1802872 1802873	1803285 1803286 1803287	1803870 1803871 1803872
1802874 1802875 1802876	1803297 1803298 1803299	1803906 1803907 1803908
1802886 1802887 1802888	1803435 1803436 1803437	1803921 1803922 1803923
1802895 1802896 1802897	1803450 1803451 1803452	1803924 1803925 1803926

цветные картинки

отправь код на номер 4040

1804958	1806130	1808276
1804964	1806132	1808278
1805057	1807264	1808330

www.jmi.ru
wap.jmi.ru

1808333	1807253	1808310
1808628	1804991	1808622
1808632	1808277	
1808831	1808293	1808635
1808835	1808309	1808897

мелодии

отправь код на номер 4040

	NOKIA SAMSUNG	МОНОФОНИЯ SIEMENS	MOTOROLA И ДРУГИЕ	ПОЛИФОНИЯ
ГИМНЫ				
Футбольный гимн	1807409	1807410	1807411	1807408
Гимн Российской Федерации	1807397	1807398	1807399	1807396
КИНО				
Музыка из м/ф "The Addams Family"	1806765	1806766	1806767	1806764
DJ Грув "Служебный роман"	1802296	1802297	1802298	1802295
Ленинград "Музыка из к/ф "Бумер""	180251	180252	180253	180250
Триплекс "Музыка из к/ф "Бригада""	1807293	1807294	1807295	1807292
Уматурман "Ночной дозор"	1802094	1802095	1802096	1802093
Триплекс "Собака Баскервилей"	1806189	1806190	1806191	1806188
ИНОСТРАННОЕ				
Anastacia "Left Outside Alone"	18012153	18022153	18032153	18042153
Britney Spears "Toxic"	1807654	1807655	1807656	1807653
Danzel "Pump It Up"	1807194	1807195	1807196	1807193
Narcotic Thrust "I like it"	1802288	1802289	1802290	1802287
O-Zone "Dragostea Din Tei"	18012445	18022445	18032445	18042445
Prodigy "Girls"	1807702	1807703	1807704	1807701
Rammstein "Moskau"	1807706	1807707	1807708	1807705
Elton John "I want love"	18011559	18021559	18031559	18041559
Eminem feat. D12 "My Band"	1807662	1807663	1807664	1807661
Him "Wicked Game"	18011688	18021688	18031688	18041688
Nevergreen "Since you've been"	1807694	1807695	1807696	1807693
Pink "Get the Party Started"	1801822	1801823	1801824	1801821
Tarkan "Kuzu Kuzu"	1802336	1802337	1802338	1802335
Queen "We Will Rock You"	18012008	18022008	18032008	18042008
Alcazar "Shine On"	18011333	18021333	18031333	18041333
Anastacia "Sick & Tired"	1806737	1806738	1806739	1806736
Danzel "Nu Nu"	1807218	1807219	1807220	1807217
Deep Purple "Smoke on the water"	1807666	1807667	1807668	1807665
Dido "White Flag"	18012264	18022264	18032264	18042264
Rammstein "Reise Reise"	1807710	1807711	1807712	1807709
Duran Duran "Come Undone"	18011765	18021765	18031765	18041765
Eminem "Just Lose It"	1808248	1808249	1808250	1808247
Black Eyed Peas "Let's Get It Started"	1806402	1806403	1806404	1806401
Bomfunk MC'S "Something Goin' On"	18011569	18021569	18031569	18041569
Gorillaz "Clint Eastwood"	1806297	1806298	1806299	1806296
Britney Spears "My prerogative"	1807876	1807877	1807878	1807875
Jay-Z feat. UGK "Big Pimpin'"	1807900	1807901	1807902	1807899
O-Zone "Despire Tine"	1802368	1802369	1802370	1802367
Pink Floyd "Money 2003"	18011777	18021777	18031777	18041777
The Beatles "Yesterday"	1806181	1806182	1806183	1806180
Usher "Yeah"	1802280	1802281	1802282	1802279
Atlantic Ocean "Waterfall"	18012074	18022074	18032074	18042074
Dido "Sand in my shoes"	1807670	1807671	1807672	1807669
AC-DC "Satellite Blues"	18011920	18021920	18031920	18041920
Adriano Celentano "L'arcobaleno"	18011857	18021857	18031857	18041857
A-HA "Forever Not Yours"	18011532	18021532	18031532	18041532
Korn "Thoughtless"	18011943	18021943	18031943	18041943
Kristian Leontiou "Story Of My Life"	1808212	1808213	1808214	1808211
Madonna "You'll see"	18011908	18021908	18031908	18041908
Moby "Sunday"	18011323	18021323	18031323	18041323
Rammstein "Amerika"	1809044	1809045	1809046	1809043
Scooter "Shake That!"	1808232	1808233	1808234	1808231
Vanilla Ice "Ice Ice Baby"	1807896	1807897	1807898	1807895
Depeche Mode "Enjoy The Silence"	18011977	18021977	18031977	18041977
Korn "Here To Stay"	18012042	18022042	18032042	18042042
Modern Talking "Juliet"	18011720	18021720	18031720	18041720
Modjo "Lady Hear Me Tonight"	18011632	18021632	18031632	18041632
КЛАССИКА				
Бах И.-С. "Ave Maria modern mix"	1807630	1807631	1807632	1807629
Моцарт Вольфганг Амадей "Classic Simphony"	1807365	1807366	1807367	1807364
НАРОДНЫЕ				
Народная "Валенки"	1809092	1809093	1809094	1809091
ПОП				
RDV-DJ "Брибумер"	1807868	1807869	1807870	1807867
Доминик Джокер "Рим-Парик"	1807782	1807783	1807784	1807781
Пропаганда "Quanto Costa"	1802106	1802107	1802108	1802105
Серёга "Черный бумер"	1806289	1806290	1806291	1806288
Тутси "Самый-самый"	1807481	1807482	1807483	1807480
Глюк'Оза "Ой-ой"	1802119	1802120	1802121	1802118
Зацепин Антон "Книжки о любви"	1808040	1808041	1808042	1808039
Кауфман Елена "Я отрываюсь от земли"	1808968	1808969	1808970	1808967
Корни "Это ты объявила войну (Ты объявила войну)"	1801294	1801295	1801296	1801293
Кука "По маленькой"	1808980	1808981	1808982	1808979
Иванушки "Букет сирени"	180289	180290	180291	180288
Алекса "Где же ты"	1807730	1807731	1807732	1807729
Дима Билан "На берегу неба"	1807774	1807775	1807776	1807773
Уматурман "Проститься"	1807485	1807486	1807487	1807484
Фабрика "Рыбка"	1801202	1801203	1801204	1801201
Дайнеко Виктория "Лейла"	1808952	1808953	1808954	1808951
Кристина Орбакайте "Губки бантиком"	1808224	1808225	1808226	1808223
Л. Агутин и Отпетые Мошенники "Граница"	18011003	18021003	18031003	18041003
Plazma "Lonely"	18011844	18021844	18031844	18041844
Ирина Дубцова "О нём"	1801194	1801195	1801196	1801193
Алекса "Лунная тропа"	1807734	1807735	1807736	1807733
Дискотека Авария "Суровый рэп"	1807778	1807779	1807780	1807777
Кука "Жу-жу"	1808976	1808977	1808978	1808975
Масюков Руслан "Целься"	1808984	1808985	1808986	1808983
Вержак Аксинья "Точка"	1808948	1808949	1808950	1808947
Дайнеко Виктория "Я буду лучше"	1808956	1808957	1808958	1808955
Клюшникова Дарья "Сердце не тронешь"	1808960	1808961	1808962	1808959
Масюков Р. и Караулова Ю. "Нет тебя"	1808988	1808989	1808990	1808987
Тимати "Плачут небеса"	1807477	1807478	1807479	1807476
Участники "Фабрики звёзд" "Ангел хранитель мой"	1807758	1807759	1807760	1807757
Шишков Ратмир "Не любишь"	1807445	1807446	1807447	1807444
ПРАЗДНИЧНЫЕ				
Праздничная "Happy Birthday to You"	1808595	1808596	1808597	1808594
РЕТРО				
Мираж "Музыка нас связала"	1806269	1806270	1806271	1806268
Кар-Мэн "Лондон, гуд бай"	1806225	1806226	1806227	1806224
Комбинация "Вишнёвая девятка"	1806257	1806258	1806259	1806256
РОК				
Уматурман "Прасковья"	1802102	1802103	1802104	1802101
Zdob Si Zdub "Dj Vasile"	18012097	18022097	18032097	18042097
Би-2 "Иномарки"	1807746	1807747	1807748	1807745
Земфира "Любовь как случайная смерть"	1807329	1807330	1807331	1807328
Мумий Тролль "Медведица"	18011503	18021503	18031503	18041503
Би-2 и Чичерина "Мой рок-н-ролл"	18012017	18022017	18032017	18042017
Звери "Всё, что касается"	18011515	18021515	18031515	18041515
Звери "Напитки покрепче"	1808004	1808005	1808006	1808003
Би-2 "Революция"	1808196	1808197	1808198	1808195
Звери "Сто двадцать (120)"	1808020	1808021	1808022	1808019
Линда "Цепи и кольца"	18012014	18022014	18032014	18042014
ШАНСОН				
Мурка	1806599	1806600	1806601	1806598

Shark Revolution (аркада)

код игры: 1806998

Admiral (аркада)

код игры: 1802187

Dino Adventure (аркада)

код игры: 1807010

Oracle (аркада)

код игры: 1807018

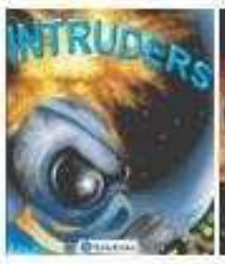
java игры

отправь код на номер 4042

Модели телефонов для которых доступны java-игры:
Nokia: 3100, 3108, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600, 3620, 3650, 3650, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i, 7610, 7650.

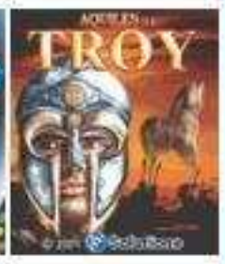
Intruders (космос)

код игры: 1808870



"Троя" (аркада)

код игры: 1808882



супер звуки

отправь код на номер 4042

Кваканье лягушки	1808912
Хрюканье борова	1808916
"Первые слова" ребёнка	1808917
Пук весёлый	1808924
Хриплый кашель	1808940
Пук звонкий	1808925
Мяуканье кошки	1808913
Таймер бомбы	1808934
Соловей	1808935
Крик ужаса	1808944
Смех мышонка	1808644
Вой сирены	1808652
Раскаты грома	1808932
Мультяшный свист	1808946
Сигнал автомобиля	1807291
Мяуканье котёнка	1807604
Мычание коровы	1807607
Автоматная очередь из АК-47	1808648
Смех ведьмы	1808649
Сонар	1808654
Звонок старинного телефона	1808930
Сиплый кашель	1808939
Привет из глубины души	1808941
Женский оргазм	1808943

Список телефонов, поддерживающих Супер звуки
Nokia: 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 66500 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD; Sony Ericsson: K500, K700, P800/P802, P900/P908, P910Z200/Z208, Z500, Z600, Z1010; Siemens: C65, CX65; Panasonic: GD-97; Samsung (все полифонические модели, кроме A800, N600, N620, T500).

ВНИМАНИЕ! Для того, чтобы загрузить цветную картинку, полифоническую мелодию или java игру, Ваш телефон должен поддерживать технологию WAP или WAP-GPRS, а услуга WAP должна быть подключена у оператора. Для получения полифонической мелодии Ваш телефон должен поддерживать возможность загрузки и воспроизведения полифонических звонков. Если это так, то необходимо подключить услугу WAP или WAP-GPRS через службу сервиса оператора. Подробная инструкция, полный список поддерживаемых моделей: www.jmi.ru, wap.jmi.ru. Служба поддержки – e-mail: support@inform-mobil.ru. Услуга считается оказанной в случае отправки любого сообщения на номер 4040, 4042.
Для абонентов Рязани стоимость исходящего сообщения на номер 4040: "Би Лайн GSM"/МТС/"МегаФон" - 0,75 USD с НДС, стоимость исходящего сообщения на номер 4042: "Би Лайн GSM" – 1,99 USD без НДС, МТС – 1,90 USD без НДС, "МегаФон" - 2,0 USD без НДС.
Входящие сообщения – бесплатно. Для абонентов региональных операторов подробности о стоимости и процедуре предоставления услуги на сайте www.jmi.ru. Услуга предоставляется совместно с ООО "Информ-мобил", ООО "ДиСеС".

ЗАО "Сонис Дуо". Лицензии Минсвязи №15002.
ОАО "Мобильные ТелеСистемы". Лицензии Минсвязи № 14465, 24136.
ОАО "ВымпелКом". Лицензии Минсвязи № 17951, 23072.
ООО "ДиСеС". Лицензия Минсвязи РФ № 29815.
ООО "Информ-мобил". Лицензия Минсвязи РФ №23639.
© Первое музыкальное издательство
© БМГ Россия
© Ворнер/Чаппел (Москва)
© ШнурОК
© Независимый Фонографический Альянс
© Продюсерский центр Игоря Матвиенко
© Си Ди Лэнд +
© Издательство Джем
© Мэйстрим Продакшн
© Независимое Агентство Авторских Прав
© Русский шансон
© Российское Авторское Общество
© Мегалайнер
© EMI Music Publishing Ltd.
© SBA Music Publishing Ltd.
© Valentino

E-MAIL РУБРИКИ: CYBERSPORT@IGROMANIA.RU

КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Кому добавки?

de_tides: парадоксально, но факт — на скриншотах Counter-Strike: Source выглядит на порядок лучше, чем в действительности.

Valve Software не устает шлифовать **Counter-Strike: Source**. В январе появился очередной апдейт, в состав которого, помимо еще одной карты **de_tides**, вошел и первый официальный бот. Разработчики обещают, что теперь электронные болванчики не только будут действовать в команде, но наконец-то научатся грамотно применять гранаты и использовать снайперские позиции. Кроме того, обновление оптимизирует сетевой код и устраняет несколько наиболее распространенных ошибок, таких как, например, получение двойной суммы денег в начале раунда. Девелоперы обещают сделать выход подобных заплаток регулярным.

Банов много не бывает

Компания **Blizzard** продолжает проводить жестокие чистки, направленные на борьбу с хакерами и читерами на игровых серверах. В середине января очередной проверке подверглись аккаунты игроков в **Warcraft III: The Frozen Throne**. В результате 12 тысяч аккаунтов были закрыты, причем половина из них была дезактивирована на ближайшие полгода. Тысяча самых злостных нарушителей порядка навсегда лишилась возможности поиграть на **Battle.Net**. Устрашение, тем не менее, не приводит к ощутимому изменению ситуации, поэтому руководству Blizzard уже пора бы придумать что-то новое.

Турнир от «Игромании»

15 января этого года состоялось открытие новой лиги **RCG: Moscow CS Party** с призовым фондом **$2500**. Во время открытия был проведен турнир по Counter-Strike, на который собрались лучшие команды Москвы. В результате победа досталась командам **proZe** (**Sally**, **F_1N**, **Snoop**, **Xenitron**, **Sashka**), **Begrip** (**HEL1**, **Xoma**, **Piton**, **Flatra**, **graver**), **x4team** (**Dant1k**, **g1rla**, **Rider**, **Rad1k**, **v0**) и **r095us.ru** (**keks**, **digger**, **hooch**, **groove**, **brhr**).

Для каждого посетителя организаторы приготовили персональный сюрприз, среди зрителей проводили розыгрыши и конкурсы с призами от нашего журнала.

В начале марта в интернет-кафе **VIKAWEB** состоится еще один крупный турнир с весьма солидным призовым фондом. Хотите поучаствовать? Тогда собирайте команду — и вперед!

Painkiller набирает жирок

В полном согласии с договором, заключенным между разработчиками **Painkiller** и киберспортивной лигой **CPL**, в середине января увидели свет три новые карты, специально предназначенные для использования на различных турнирах, в том числе и на **CPL World Tour**. В состав подборки вошли **dm_absinthe, dm_ballistic** и **dm_5quid01**. Большая часть игрового сообщества отозвалась о новых картах весьма положительно. Более того, спустя неделю в Сети обнаружился и свеженький патч, который добавил в игру два новых вида оружия (SMG и Boltgun/Heater) и два новых режима игры — Capture the Flag и Last Man Standing. Довели до ума сетевой код, функции просмотра и записи демок.

Свежая кровь

Поток uber-игр, захлестнувший нас в конце 2004 г., не остался незамеченным и авторитетными киберспортивными лигами. Организаторы таких популярных чемпионатов, как **ESWC**, **WCG** и **CPL** заявили о том, что отныне среди киберспортивных дисциплин официально прописалась обожаемая всея редакцией (кроме главвреда) **Halo 2**. На WCG 2005, помимо уже приевшегося **Warcraft III: The Frozen Throne**, мы увидим **Warhammer 40000: Dawn of War**. Не осталось без внимания и детище Valve — о поддержке **Counter-Strike: Source** уже официально объявили чиновники из WCG. Да и организаторы ESWC и CPL склоняются к замене привычного Counter-Strike 1.6 на Source-модификацию. **FIFA 2005** тоже отправили лесом — ей на смену пришел **Pro Evolution Soccer 4**. Все эти пертурбации мгновенно отразились на киберспортивном сообществе, в среде которого, как грибы после дождя, начали плодиться новые составы. Повторится ли суматоха, вызванная в свое время **Painkiller**? Наверняка.

Кроме всего прочего, обнаружилось, что в

Старость не радость: жизненный цикл UT2004 подходит к концу

списке игр WCG2005 нет ни одного дуэльного шутера. Причины такого решения абсолютно непонятны, тем более что именно состязания по **Unreal Tournament 2004** и **Quake III Arena** всегда были наиболее захватывающими и собирали огромные толпы зрителей. Игрообщественность немедленно взроптала, а особо инициативные товарищи во главе с неким *Николасом МакКейбом (Nicholas McCabe)* принялись собирать подписи за возвращение UT2004 в список официальных дисциплин.

Смерть читерам

Вышла новая версия **BWScanner** (***www.bwscanner.com***), одной из самых популярных античитерских программ для **Starcraft: Brood War**. Разработчики полностью перелопатили исходный код BWScanner 2.0, повысив ее совместимость с различным софтом и железом. Помимо стандартных функций по отлову хакеров и читеров, в обновленную версию вошла служба **BWTVObserver**, облегчающая просмотр реплеев, а также **BW Map Picker** (выбор случайной карты) и **Replay Slot Maker** (коллективный просмотр записей игр). Единственный недостаток BWScanner 2.0 заключается в том, что сама **Blizzard** не заявила о поддержке программы и вполне может причислить ее к хакерскому софту. Так что используйте только по собственному усмотрению. Найти программу можно **на нашем диске**.

Одной строкой...

Популярная онлайновая лига **WC3 Masters** временно приостановила свою деятельность в связи с потерей спонсора.

В рейтинге лучших игроков в **Painkiller** (составлен авторитетным порталом **GotFrag.Com**) отечественный кибератлет **LeXeR** занимает восьмую строчку.

Человеком года в киберспорте (по версии портала **compLexityClan.com**) был признан **Torbull**, менеджер команды **Team3D**. Ему достался главный приз — **$500** (подробности этого конкурса см. в прошлом номере).

Blizzard выпустила очередной патч для Starcraft: Brood War за номером 1.12. Заплатка устраняет ряд ошибок и добавляет в игру поддержку корейского языка при игре на **Battle.Net**. Странно, что разработчики сделали это так поздно, ведь корейцы самые большие фанаты Starcraft.

В США открылась новая киберспортивная лига, получившая название **Cyber Evolution**.

НА CD И DVD

1. Демки с турнира **«Киберметель-2004»** (**Quake III Arena**, **Counter-Strike 1.6**).
2. Записи с **WC3L** (**Warcraft III: The Frozen Throne**).
3. Лучшие записи с чемпионата **Optihack-2005** (**Counter-Strike 1.6**, **Starcraft: Brood War**, **Warcraft III: The Frozen Throne**).

КАК ЗАКАЗАТЬ картинку или мелодию?

1. Отправьте SMS-сообщение с кодом выбранной картинки или мелодии на номер **8881**
2. Через некоторое время на телефон придет SMS-сообщение с картинкой/мелодией (ссылка на картинку/мелодию)

Siemens: M55, MC60, S55, SL55, S65, M65,C65, CX70, ST60; **Samsung:** C100, C110, S200, S300, X450, E600, E710, E630, E330, X120; **Sony Ericsson:** T230, T610/T630, P800, P900, K700, T68i, Z200, K500i, Z600; **Motorola:** V150, C380, V300, V500, V180; **LG:** G5310, 1600, 7100; **Nokia:** 3100, 3200, 3300, 3500, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage; Pantech: GB100, GF200, G500, G900, G600; **Motorola:** V220, C650; **Sagem:** myX-7

101x29 **Siemens:** A50/52/55, C45/55/60, MC60, ME45, MT50, S45/55, SL45i/55, S65, M65, C62, C65, CX70

72x28 **Nokia:** (все, кроме: 3110, 5110, 6110, 6150, 7110, 8110, 8910, 9110, 9210i); **Samsung:** C100, E100, C110, S200, S300, N600, N620, R210s, X450, E600, E710, X120; **Sony Ericsson:** Z600, T610, K700, T68i, T200, Z200, K500i, Z600; **Motorola:** C350, T720, V1506 V220, C650; **LG:** 1600

Служба поддержки: (095) 115-97-77 (10^{00}-19^{00} по будням); e-mail: hotline@nikita.ru

Внимание! Для получения полифонической мелодии, цветной картинки или Java-игры необходимо подключить WAP/GPRS или Internet/GPRS (в зависимости от модели телефона) у своего оператора. Ссылка действительна в течение 24 часов с момента получения. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность представленной информации гарантируется в течение двух месяцев со дня публикации.

Стоимость запроса: Би Лайн GSM; МТС *; МегаФон (Москва, Центр, С.-Петербург, ЮУСТ, БайкалВестКом, НТК, Теле2** - 0,99$ (без НДС);
МегаФон (Поволжье, Сибирь, Урал, Кавказ, Дальний Восток), СМАРТС - 33 руб. (с НДС)
* Москва и Московская область, Оренбург, Курган, Н.Новгород, Пермь, Псков, Рязань, Самара, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Ярославль, Владимир, Иваново, Калуга, Киров, Кострома, МТС в Удмуртии, МТС на Амуре, МТС на Дону, МТС на Кубани, МТС в Новосибирске, МТС в С.-Петербурге, МТС-РеКом, МТС на Дальнем Востоке и в восточной Сибири, МТС-Омск
** Только черно-белые картинки и монофонические мелодии

Как получить Java-игру?

1. Отправьте SMS-сообщение с кодом выбранной игры на номер **8883**
2. Через некоторое время на телефон придёт SMS-сообщение со ссылкой на WAP-страницу, по которой нужно будет зайти, чтобы получить заказ

Внимание! Не отправляйте SMS повторно, иначе с Вашего счета еще раз спишутся деньги. Убедитесь, что доступ на WAP входит в Ваш тарифный план, и на телефоне произведены необходимые настройки. Полученная WAP-ссылка работает в течение 24 часов с момента её отправки на телефон. Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно согласно тарифам оператора. Если запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята.

Служба поддержки:
(095) 115-97-77 (10^{00}-19^{00} по будням);
e-mail: hotline@nikita.ru

Би Лайн GSM, МегаФон (Москва и МО), БайкалВестКом, МТС (Дон), ЮУСТ, МегаФон (Сибирь), НТК - 5 у.е. (без НДС)
МТС (Москва, РеКом), Теле2 - 4,75 у.е. (без НДС)
МТС на Кубани - 172,28 руб. (с НДС)
Мегафон (Поволжье, Дальний Восток), СМАРТС - 170 руб. (с НДС)

Baldur's Gate

РОЛЕВАЯ ИГРА

Код игры: R023

Одна из интереснейших приключенческих интерактивных игр Baldur's Gate представляет вам увлекательный сюжет на тему «Dungeons & Dragons». С реинкарнацией легендарной компьютерной ролевой игры Baldur's Gate на вашем мобильном телефоне. Вы будете вовлечены в историю игры, где бы вы ни были. Игра неоднократно завоевывала звания «Игры года» и «Ролевые игры года». Исследуйте опасные темницы заброшенных королевств, и вас ждет множество сокровищ, магии, монстров и приключений.

Motorola: T720, T720i, T722, T722i, V300, V400, V500, V525, V600, V80.
Nokia: 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD.
Panasonic: EBX60, X60.
Sagem: myV-65.
Samsung: SGH-E600, SGH-E700, SGH-E800, SGH-X600.
Sharp: GX-10, GX-10i, GX-20, GX-30.
Siemens: CX65, M65, S55, SL65, SX1.
Sony Ericsson: K500i, K700i, T610, T630, Z1010

Отправьте SMS-сообщение с кодом выбранной игры на номер 8883

Driv3r

ГОНКИ

Код игры: R024

Популярная консольная игра для вашего мобильного телефона! Вам отведена роль Таннера, полицейского шпиона, работающего над раскрытием банды автоугонщиков, промышляющих на улицах Майами, Стамбула и Ниццы. Увлекательные миссии – угон машин, погони, перестрелки и многое другое! В игре задействованы различные типы машин, оружия, кинофрагменты и потрясающие эффекты! Взрывная, насыщенная игра заставит ваш пульс учащенно биться!

Motorola: T720, T720i, T722, T722i, V300, V400, V500, V525, V600, V80.
Nokia: 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i.
Sagem: myV-65, myX-7.
Samsung: SGH-E600, SGH-E700, SGH-E710, SGH-E800, SGH-X600.
Sharp: GX-10, GX-10i, GX-20, GX-30.
Siemens: CX65, M55, M65, MC60, S55, SL55, SL65, SX1.
Sony Ericsson: K500i, K700i, T610, T616, T618, T630, Z1010, Z600

ЗАКАЧАЙ ХИТЫ!

		МОНОФОНИЯ Nokia Samsung	Siemens	EMS	Полифония
ЧЕРНЫЙ БУМЕР	Cepera	8315078	8315079	8315077	8315082
БРИБУМЕР	RDV DJ	8317013	8317014	8317012	8317011
БУМЕР	С. Шнуров	8312189	8312212	8312188	8312187
БРИГАДА	Триплекс	8311781	8311782	8311780	8311740
НОЧНОЙ ДОЗОР	Уматурман	8314054	8314055	8314053	8314058
НИКОГО НЕ ЖАЛКО	Ленинград	8312224	8312225	8312223	8312195
НАПИТКИ	Звери	8311804	8312222	8311803	8311791
TOXIC	Britney Spears	8314042	8314043	8314041	8314046
BRING ME TO LIFE	Evanescence	8311045	8311046	8311044	8311049
SATISFACTION	Benassi	8311051	8311052	8311050	8311058
DRAGOSTEA DIN TEI	O-Zone	8313498	8313499	8313497	8313502
FREESTYLER	Bomfunk MC's	8315870	8315871	8315869	8315862
НОВИНКИ					
С НОВЫМ ГОДОМ, ЛЮДИ	Корни	8321426	8321612	8321425	8321449
THE FINAL COUNTDOWN	Europe	8319337	8319338	8319336	8319362
OBSESSION	Aventura	8320795	8320796	8320794	8320799
YEACH	Usher	8321834	8321835	8321833	8321838
LET'S GET IT STARTED	Black Eyed Peas	8320163	8320164	8320162	8320170
СНЕГ ИДЁТ	Глюкоза	8321840	8321841	8321839	8321844

Признания в любви

Хотите покорить сердце своей возлюбленной или любимого? Самые лучшие и страстные признания в любви юношам и девушкам!

На каждый запрос вы получите новое признание в любви.

Признания в любви ЮНОШЕ: отправь SMS-кой слово **MANIBOY**
Признания в любви ДЕВУШКЕ: отправь SMS-кой слово **MANIGIRL**
на номер **8881**

МЕЛОДИИ ЗВОНКА

МУЗЫКА ИЗ КИНОФИЛЬМОВ

Отправь SMS-сообщение с кодом на номер 8881

	МОНОФОНИЯ Nokia Samsung	Siemens	EMS	Полифония
Музыка из к/ф "Гардемарины, вперед!"	8315675	8315676	8315674	8315796
Музыка из к/ф "Men In Black " Will Smith	8316384	8316385	8316383	8316453
Музыка из к/ф "Секс в большом городе"	8319859	8319860	8319858	8319863
Музыка из к/ф "Звёздные войны"	8319996	8319997	8319995	8319987
Заставка из м/ф "Ну, погоди!"	8316709	8316710	8316708	8316743
Песня атаманши (из м/ф "Бременские музыканты")	8316700	8316701	8316699	8316734
Улыбка (припев) (из м/ф "Крошка Енот")	8316904	8316905	8316903	8316924
Из к/ф "Тот самый Мюнхгаузен" эксклюзив	8315705	8315706	8315707	8315826

РУССКИЕ ПОП-ХИТЫ

Отправь SMS-сообщение с кодом на номер 8881

Воскрешение	ППК	8319343	8319344	8319342	8319368
Глюк':)za nostra	Глюкоза	8311799	8312213	8311798	8311785
Почему ты, почему навсегда	Гости из будущего	8310584	8310585	8310583	8310624
Перепишу любовь	Жасмин	8310617	8310618	8310616	8310591
Берёзы	Н.Расторгуев и С.Безруков	8312165	8312166	8312164	8312169
Седьмой лепесток	Hi-Fi	8310653	8310654	8310652	8310645
Everybody Dance	Н. Подольская	8320844	8320845	8320843	8320851
Лейла	В.Дайнеко	8320856	8320857	8320855	8320872
Я буду лучше	В.Дайнеко	8320859	8320860	8320858	8320875
Я джокер кину на стол	Ю.Караулова, Д.Клюшникова, А.Вержак	8321506	8321507	8321505	8321537

РУССКИЙ РЭП

Отправь SMS-сообщение с кодом на номер 8881

Что нужно настоящему мужчине	63 Регион	8319346	8319347	8319345	8319371
Шаг в сторону	NTL	8320154	8320155	8320153	8320161

РУССКИЕ РОК-ХИТЫ

Отправь SMS-сообщение с кодом на номер 8881

Мачо	Земфира	8316715	8316716	8316714	8316749
Капканы	Звери	8311821	8312221	8311820	8311819
Менеджер	Ленинград	8312205	8312218	8312204	8312192
Проститься	Уматурман	8316071	8316072	8316070	8316075
Прасковья	Уматурман	8314425	8314426	8314424	8314429
По высокой траве	Любэ	8315747	8315748	8315746	8315868
Скользкие улицы	Би-2	8314148	8314149	8314147	8314152

ЗАРУБЕЖНЫЕ ПОП-ХИТЫ

Отправь SMS-сообщение с кодом на номер 8881

I like it	Narcotic Thrust	8314066	8314067	8314065	8314079
Despre Tine	O-Zone	8316017	8316018	8316016	8316021
Take On Me	A-HA	8315103	8315104	8315102	8315107
Frozen	Madonna	8315133	8315134	8315132	8315137
Hollywood	Madonna	8316360	8316361	8316359	8316432

ЗАРУБЕЖНЫЕ РОК-ХИТЫ

Отправь SMS-сообщение с кодом на номер 8881

The Sacrament	HIM	8313428	8313429	8313427	8313432
Funeral of hearts	HIM	8311039	8311040	8311038	8311043
In the shadows	The Rasmus	8311033	8311034	8311032	8311037
She Will Be Loved	Maroon 5	8320012	8320013	8320011	8320019
We are the champions	Queen	8316083	8316084	8316082	8316087
Ich Will	Rammstein	8318469	8318470	8318468	8318494
Moskau	Rammstein	8318478	8318479	8318477	8318503
The Love Of Richard Nixon	Manic Street Preachers	8320006	8320007	8320005	8320016
Thunder Struck	AC/DC	8320151	8320152	8320150	8320158

Полифония: Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage; **Siemens:** M55, MC60, S55, SL55, C55 ST60; **Sony Ericsson:** T230/T610/T630, P800/P900, K700, Z200, K500, Z600; **Samsung:** C100, C110, S200, S300, X100, S500, V200, D410, X450, E600, E710, X120; **Motorola:** E398, C650, V180; **Sagem:** myV-7 и myX-5v
Монофония: Nokia (все, кроме: 5110); **Siemens:** A50/52/55/57, C45/55/60, MC60, ME45, MT50, S45/55, SL45i/55, S65, M65, C65, CX70; **Samsung:** C100, C110, S200, E600, N600, N620, R210s, S300, X450, E710, E630, E330
EMS-мелодии: Siemens: S55, A50, S65, M65, A57, CX70; **Samsung:** C100, C110, S200, S300, X450, E600, E710, E100, E630, E330, X120, A800; **Sony Ericsson:** T100, T610, P800, K700, T68, T200, Z200, K500, Z600; **Motorola:** C350, C380, T720, V150, V300, V500, E398, V220, C650; **Philips:** 350, 855; **Ericsson:** R520m; **Alcatel:** OT535; **LG:** G5310, 1600, 7100; **Pantech:** GB100, GF200, G500, G900, G600

ЗНАКОМСТВА

Андрей Чаплюк
E-MAIL РУБРИКИ: CYBERSPORT@IGROMANIA.RU

СЕТЕВЫЕ ШУЛЕРЫ

Как и чем бороться с читерами

Проблема читов стара как мир. В то время как одни игроки считают коды благом, другие занимают прямо противоположную позицию — и каждая сторона правильным считает только свое мнение. С появлением сетевых игр этот вопрос встал особенно остро: если использование кодов в одиночной игре — это личное дело каждого, то в мультиплеере читерство ненавидят решительно все. Как бы хорошо вы не играли, как бы грамотно вы не строили свою тактику, все это окажется бесполезным, когда против вас играет читер. На LAN-турнирах бороться с нечестными игроками довольно легко, так как все участники находятся под строгим надзором администраторов. А вот в онлайновых баталиях все намного сложнее — все игроки находятся за тысячи километров друг от друга, поэтому наказать мошенников куда сложнее. Однако уличить их в читерстве вполне реально — для этого есть целый ряд специальных программ.

Читы на все случаи жизни

Читов великое множество, но все их можно сгруппировать по принципу действия. Рассмотрим лишь самые распространенные из них.

Wallhack. Возможно, наиболее известный чит, использующийся чаще всего в таких играх, как **Counter-Strike/Counter-Strike: Source**, **Quake III Arena** и **Battlefield 1942/Battlefield: Vietnam**. Этот код делает стены и другие объекты на карте частично или полностью прозрачными, что позволяет читеру сориентироваться, кто из игроков где находится, и целиться в них намного точнее. В Quake III Arena wallhack применяется не так часто, потому что игроки, пользующиеся этим трюком, частенько упираются в стены либо разбиваются насмерть, падая с уступов (тем самым еще и раскрывая себя).

Auto-aim. Как и **aimbot**, чаще всего используется в Counter-Strike/Counter-Strike: Source и Quake III Arena. Этот чит автоматически наводит перекрестье прицела на любую часть тела противника по вашему выбору и даже позволяет автоматически вести огонь. Игрока, использующего auto-aim, довольно тяжело обнаружить, поскольку auto-aim у него может быть включен, но не настроен на прицеливание в голову (как наиболее уязвимую часть «тела» игрока) или автоматическую стрельбу. Однако если вы видите кого-то, кто все время попадает в «яблочко» или его прицел постоянно прыгает от противника к противнику, то скорее всего перед вами читер. Особенно опасен этот код в Quake III Arena, ведь победить оппонента, без промаха стреляющего из Railgan'a, практически невозможно.

Anti-grenade. Больше всего этот чит досаждает игрокам в Counter-Strike/Counter-Strike: Source. Действует он крайне просто, но очень эффективно. Anti-grenade делает игрока не восприимчивым к Flashbang и дымовым гранатам. Однако и обнаружить его совсем нетрудно — если противник, получив пару ослепляющих гранат, продолжает как ни в чем не бывало вести огонь, здесь явно что-то нечисто.

Информация о игроках (ESP). Распространен в играх на движке Quake III Arena, а также в Counter-Strike/Counter-Strike: Source. По своему действию ESP очень похож на wallhack. Он не делает стены прозрачными, но позволяет читеру получать полную информацию о здоровье, амуниции и оружии противников при помощи иконок, висящих над головой игроков (причем видно эти иконки даже сквозь препятствия).

Glowing Player Models. Относительно простой чит, встречающийся в большинстве шутеров. Он заставляет модели врагов ярко светиться, выделяя их и значительно облегчая поиск цели. Его разновидность, **Glowing Grenade**, подсвечивает гранаты, давая возможность читеру безболезненно избегать их. Раскрыть такого читера достаточно сложно.

Map Hack. Пожалуй, самый известный чит в **Warcraft III** и **Starcraft**, с которым разработчики из **Blizzard** продолжают вести непримиримую борьбу и по сей день. Этот чит позволяет игрокам убирать «туман войны», открывая всю карту и тем самым дезавуируя всех оппонентов. Обнаружить его нетрудно: если противник атакует вашу базу в самом начале игры безо всякой предварительной разведки, значит, он пользуется Map Hack.

Lag Hack и **Disconnect Hack**. Чаще всего встречаются в Starcraft и в Warcraft III. Первый создает огромное количество лагов, заставляя игроков покидать игру. Тогда читер станет последним оставшимся игроком, и победа будет присуждена ему по умолчанию. Disconnect Hack, наоборот, дает возможность читеру, проигрывающему битву, отключить самого себя, избежав таким образом записи о проигрыше в своем профиле.

Speed Hack. Этот чит не понаслышке знаком многим игрокам в Battlefield 1942/Battlefield: Vietnam. Он удваивает скорострельность оружия, вдвое уменьшает время перезарядки и даже увеличивает скорость транспортных средств. К счастью, выявить его несложно.

Accuracy Hack. Еще один чит из Battlefield 1942/Battlefield: Vietnam. Вдвое уменьшает отдачу оружия, давая игроку намного больше шансов попасть в цель. Обнаружить его непросто: меткость противника может объясняться не только читерством, но и хорошей тренировкой.

Линейкой по пальцам

Настало время поговорить о том, как же бороться со всем этим безобразием. Самыми распространенными античитерскими программами являются **PunkBuster** и **Cheating-Death**, которые практически вытеснили с рынка всех остальных конкурентов. Однако множество мелких компаний да и просто энтузиастов тоже не сидят сложа руки и выпускают на рынок свои античитерские утилиты.

DURA LEX, SED LEX

Авторитетные киберспортивные организации борются с читерами всеми возможными способами. Так, в уставе WCG черным по белому написано, что применение игроком читов, любая самостоятельная модификация конфигурационных файлов игры или применение вредоносных программ ведут к немедленной дисквалификации. Аналогичная норма присутствует и в правилах CPL. Жесткие меры дают результаты: на турнирах высшего уровня встретить читеров практически невозможно. А вот организаторы многих онлайновых турниров не преследуют читеров должным образом, тем самым только потворствуя им.

Один из читов в UT 2004 позволяет расширить угол обзора. Несколько непривычно, зато с флангов никто не подберется.

С включенным auto-aim даже новичок может делать хедшоты пачками.

Map Hack: «Дяденька, а я вас вижу!»

PUNKBUSTER

Разработчик: PunkBuster
Тип распространения: freeware
Поддерживаемые игры: Soldier of Fortune II, Return to Castle Wolfenstein, Quake III Arena, America's Army, Battlefield 1942/Battlefield: Vietnam, Joint Operations, Call of Duty, Far Cry, Medal of Honor: Pacific Assault, Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Rainbow Six 3: Raven Shield
Сайт: www.punkbuster.com

PunkBuster позволяет пользователю самостоятельно включать и выключать античитерскую защиту.

Признанный авторитет в борьбе с читерами и хакерами. Основным достоинством **PunkBuster** является его потрясающая универсальность и широкая поддержка со стороны разработчиков игр. На сегодняшний день PunkBuster используется практически во всех более или менее популярных шутерах. Кроме того, многие проекты, первоначально не поддерживающие PunkBuster, обзаводятся античитерской защитой вместе с новыми патчами. Программа работает в фоновом режиме, постоянно сканируя машину пользователя на предмет известных читов или хаков. Если же такие обнаруживаются, мгновенно посылается запрос на игровой сервер, и читера попросту отключают. Из прочих достоинств PunkBuster стоит отметить систему апдейтов, благодаря которой можно регулярно обновлять базу читов и хаков. Утилита представляет широкие возможности по администрированию игровых серверов, позволяя отлавливать читеров как вручную, так и в автоматическом режиме. Есть возможность автоматической съемки скриншотов, которые затем могут послужить доказательством вины того или иного игрока.

CHEATING-DEATH

Разработчик: United Admins
Тип распространения: freeware
Поддерживаемые игры: Half-Life, Counter-Strike
Сайт: www.unitedadmins.com

Cheating-Death, поддерживаемый компанией **United Admins**, обладает куда меньшей универсальностью и изначально был предназначен только для игр, основанных на движке **Quake II**. Поэтому в настоящее время практически невозможно найти CS-сервер, который бы не требовал наличия клиента Cheating-Death, установленного на машине пользователя. Программа работает в фоновом режиме и не требует никаких хитрых манипуляций для своего запуска. Принцип действия аналогичен PunkBuster. Главным недостатком Cheating-Death, помимо небольшого числа поддерживаемых игр, является то, что данную программу необходимо устанавливать отдельно, в отличие от того же PunkBuster, включаемого, как правило, в состав патчей.

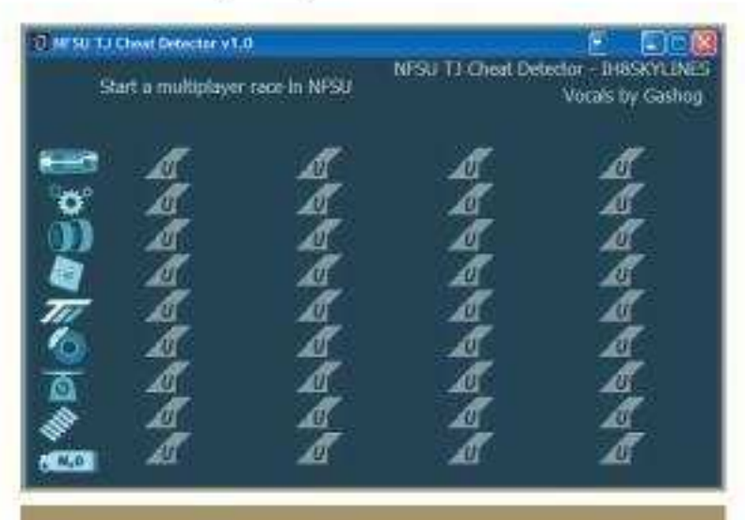
PENGUIN

Разработчик: Superpenguin
Тип распространения: freeware
Поддерживаемые игры: Starcraft: Brood War
Сайт: http://poinsart.gnux.info

Можно сказать, что **Penguin** — последнее слово в борьбе с такими популярными видами читов, как Map Hack и Freeze Hack в Starcraft: Brood War. Одним из главных достоинств данной утилиты является ее небольшой размер (всего около 60 кбайт). Учитывая относительную свежесть программки, можно не беспокоиться, что хакеры быстро найдут способ обходить ее. Использование Penguin также отличается завидной простотой — достаточно всего лишь запустить утилиту в фоновом режиме, после чего можно смело начинать играть. Радует и наличие дополнительных функций, позволяющих сохранять в replay-записи текст чата.

TJ CHEAT DETECTOR

Разработчик: IH8SKYLINES
Тип распространения: freeware
Поддерживаемые игры: Need for Speed: Underground
Сайт: отсутствует



TJ Cheat Detector

Античитерских программ для серии **Need for Speed** вышло крайне мало, и практически ни одна из них не смогла успешно бороться с читерами. Особняком от них стоит **TJ Cheat Detector**. Эта программа, созданная группой фанатов, работает в фоновом режиме, определяя, использует ли кто-нибудь из участников заезда коды. TJ Cheat Detector способен не только выявить читера, но и определить тип используемых кодов, а также снять скриншот и отправить его прямиком в Electronic Arts. Приятно и то, что программа сообщает о найденных мошенниках голосовым сообщением. Утилита иногда ошибается, принимая честных игроков за читеров, но реальной альтернативы TJ Cheat Detector пока нет.

ANTI TCC

Разработчик: Wormbo
Тип распространения: freeware
Поддерживаемые игры: Unreal Tournament 2004
Сайт: www.koehler-homepage.de/Wormbo

Для Unreal Tournament 2004 существует античитерский мутатор **Anti TCC**, который сейчас используется практически на всех игровых серверах. Помимо способности обнаруживать такие популярные типы хаков, как Skin Hack и Flying Leviathan, этот мутатор может несколько повысить устойчивость сервера за счет фильтрации флуда в игровом чате и сглаживания лагов. Слабое место Anti TCC — неспособность обнаружить такой опасный чит, как Speed Hack, хотя он в UT 2004 встречается редко.

■ ■ ■

Доказать виновность читера можно скриншотом (в большинстве античитерских программ есть соответствующая функция), но иногда его бывает недостаточно. Поэтому если кто-то из игроков попал под подозрение, постарайтесь запечатлеть его действия в демке. В Warcraft III и Starcraft это проще всего (там механизм записи/проигрывания демок отточен до блеска), в шутерах — несколько сложнее. Чтобы запечатлеть на «пленку» действия читера, надо все время держать его на виду — а это не всегда возможно. Так что вам, наверное, придется умереть и продолжить запись в режиме наблюдателя. Имея на руках такое весомое доказательство, можно устроить читеру очень «веселую» жизнь.

P.S. Все описанные в статье программы есть на нашем диске в разделе **'Киберспорт'**. ■

КАМЕРА, ЭКШЕН!

В каждой игре используются свои собственные команды для записи и просмотра демок. Вот они:

Quake III Arena. Создайте в каталоге игры папку **demos**. Запись демки осуществляется через консоль по команде **record** *<имя демки>*, остановка записи — **stopdemo** *<имя демки>*, просмотр — **demo** *<имя демки>*.

Unreal Tournament 2004. Здесь записи тоже хранятся в подкаталоге **demos**. Запись демки производится через консоль по команде **demorec** *<имя демки>*, остановка записи — **stopdemo** *<имя демки>*, просмотр — **demoplay** *<имя демки>*.

Counter-Strike: Source. Адрес обитания демок тут довольно длинный: **Steam/SteamApps/*<Ваш профиль>*/counter-strike source/cstrike**. Запись демки производится через консоль по команде **record** *<имя демки>*, остановка записи — **stop** *<имя демки>*, просмотр — **timedem** *<имя демки>*. Активировать консоль можно, вписав параметр **-console** в свойства файла **hl2.exe**, который лежит по адресу **Steam/SteamApps/*<Ваш профиль>*/ counter-strike source**.

Николай Пегасов

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

DOOM: The Board Game

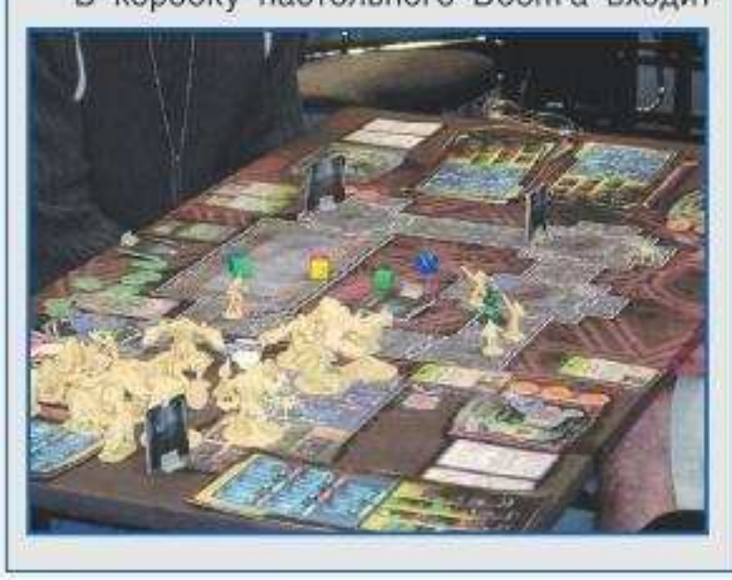
Компания ***Fantasy Flight Games*** на волне успеха культового компьютерного шутера **Doom 3** издала настольную (!) версию игры. Она бесхитростно именуется **Doom: The Board Game**.

Казалось бы, как можно превратить 3D-action в «настолку»? Для игровых дизайнеров ***FFG*** нет ничего невозможного! Они вспомнили о правилах, почти забытых сегодня, но популярных в конце восьмидесятых — начале девяностых настольных «квестов»: Warhammer Quest и HeroQuest от компании Games Workshop.

В тех легендарных играх, как и в новом произведении от FFG, один из игроков берет на себя роль ведущего (в Doom: The Board Game эта роль называется «invader player»). Этот игрок выбирает один из возможных сценариев (в коробку с игрой вложено несколько вариантов) и выступает на стороне Марсианского Ада. Именно он будет натравливать «импов», «пинки» и «какодемонов» на невезучих десантников.

Естественно, десантниками станут все остальные игроки (а их может быть до 3 человек, не считая ведущего). С помощью смекалки, тактических хитростей и многочисленных видов оружия им придется пробиваться от стартовой точки к выходу с марсианской научной базы... Все как в оригинальной игре от ***id Software***.

В коробку настольного Doom'а входит



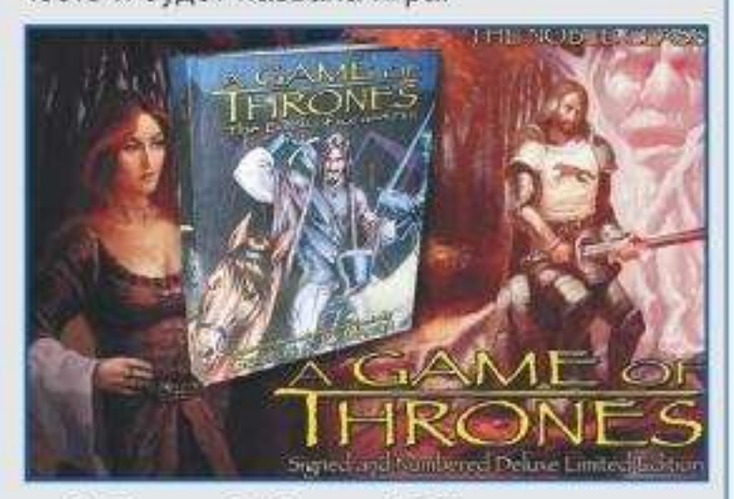
множество пластиковых миниатюр, изображающих десантников и их демонических оппонентов. Не забыт даже великий и могучий Кибердемон! Помимо фигурок, счастливые обладатели коробки найдут в ней составные части игрового поля (их можно выкладывать каждый раз по-новому — будут получаться разные лабиринты), карточки оружия (используются игроками-десантниками), элементы ландшафта (двери, мебель и т.п.), 6 особых игральных костей и множество прочих картонных приятностей.

На Западе настольный Doom уже сейчас можно купить по цене от $40. Доберется ли игра до России, и если да — то когда? Как только получим ответы на эти вопросы — сразу сообщим.

А пока можно заняться изучением правил от Doom: The Board Game — их полная иллюстрированная версия размещена на диске «Мании». Поверьте, этот файл стоит того, чтобы хотя бы раз на него взглянуть! Даже если оригинальный Doom не привел вас в восторг.

A Game of Thrones RPG

Небольшая компания Guardians of Order в самом ближайшем будущем обрадует фанатов Джорджа Мартина новой ролевой игрой по его миру «Льда и Пламени». Первый роман этого цикла Мартина получил название «Игра престолов», и именно в его честь и будет названа игра.



A Game of Thrones RPG основывается, как и большинство новых ролевых игр от независимых студий, на ***d20 system***, которая, напомню, лежит в основе **Dungeons & Dragons** и **Star Wars RPG**. Разработчики обещают видоизменить систему боя и сделать ее более натуралистичной. Кроме того, чтобы отразить в игре особенности фэнтезийного мира Джорджа Мартина, в игру ввели новые навыки, умения, расы и классы.

Один из новых игровых классов для «Игры престолов» можно посмотреть на диске «Мании».

Новости Magic The Gathering

Начать стоит с рядовых, но от этого не менее значимых **Grand Prix**, проходивших в декабре и начале января. Формат турниров был *Team Sealed*. Первым из них был предпраздничный (18—19 декабря) **Grand Prix Chicago**. Команда под скромным названием **:B**, имеющая в активе Timothy Aten, Gadiel Szleifer и John Pelcak одолела в финале **Gindy's Sister's Fan Club**, состоящий из Adam Chambers, Zach Parker и Charles Gindy. **Grand Prix Osaka** стал первым крупным турниром этого года. 8—9 января, когда мы еще догуливали праздники, суровые японцы выясняли, кто из них лучше играет командный рочестер. Выяснили, что это звездный состав **P.S.2**: Masashiro Kuroda, Katsuhiro Mori и Masahiko Morita. Им удалось победить не менее звездных **FireBall.Pros**. В этой команде собрались такие известные игроки, как Itaru Ishida, Tsuyoshi Ikeda и Jin Okamoto.

А уже в конце января, 28—30 числа, состоялся **Pro Tour Nagoya**, проходивший в формате *Rochester Draft*. Победителем стал Shu Komuro, сразивший в финале самого Anton Jonsson. Не смогли преодолеть полуфинальную черту Terry Soh и Murray Evans. А на 5—8 местах остались только что выигравший Осаку Masashiro Kuroda, опытный ветеран Frank Karsten и два новых лица на **Pro Tour**-сцене — Jarno Harkonen и Vasilis Fatouros.

Конечно, нельзя забывать о *Prerelease* второго сета в *Kamigawa*-блоке: **Betrayers of Kamigawa**, растянувшемся аж на две недели 22—23 и 29—30 января. Официальная дата выхода в продажу — 4 февраля, с 20-го февраля он станет доступным и для *Constructed*-форматов, а ближе к началу марта появится и на просторах **Magic Online**. Обзор нового сета вы сможете прочитать на диске этого или следующего номера «Игромании».

Антон Курин

ДИНАМИТ FM 101.2

www.dinamitfm.ru

БУМ

года

DANCEмарафон 4 часа

10 марта 19.00

ск "олимпийский"

м. проспект мира, олимпийский пр., 16

KASSIR.RU 105 3505

организатор ЗАО "РОСКОНЦЕРТ"
по поручению ООО "101 и К"

РОСКОНЦЕРТ

МПТР РФ РВ №6506 от 27 сентября 2002 г.

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

БЕРСЕРК: РОЖДЕНИЕ ГЕРОЕВ

Жанр: **коллекционная карточная игра** ■ *Издатель:* **Мир фэнтези** ■ *Сайт:* **www.berserk.ru** ■ *Количество игроков:* **2** ■ *Длительность партии:* **30 минут** ■ *Язык игры:* **русский**

Прошло полтора года со дня появления первой отечественной ККИ в жанре фэнтези — «Берсерк». Все это время мы (а вместе с нами — и постоянные читатели рубрики) пристально следили за проектом и теперь можем с уверенностью утверждать, что «Берсерк» — некомпьютерная игра номер один в России и ближайшем зарубежье. По числу постоянных игроков и количеству турниров с ним может сравниться только самая популярная в мире ККИ Magic The Gathering. Стартовые наборы и бустера «Берсерка» раскупаются с завидной скоростью, и создателям игры приходится регулярно допечатывать карты. Кроме того, в ближайшее время стартует первоклассно выполненная онлайновая версия ККИ, что позволит «Берсерку» выйти на качественно новый уровень. Окончательно сформировался график выхода расширений игры: осенью — «большой» сет, весной — «малый», дополнительный сет, или попросту «доп-сет». Взглянув на календарь, несложно догадаться, что сегодня речь пойдет об очередном доп-сете, который получил название «Рождение героев».

Первейшее назначение каждого доп-сета «Берсерка» — продолжение и углубление идей, стратегий, мотивов, которые были введены в предыдущем «большом» сете, в данном случае — «Нашествии Тьмы». С героями мы уже познакомились: осенью прошлого года на земли Лаара (мира игры) пришли темный Раэр и нейтральный Хигарт. «Рождение героев» доводит число героев в каждой из стихий до двух. Причем один из героев — могучий воин, а другой — не менее сильный маг и волшебник. Впрочем, не только героями и существами примечателен новый доп-сет. Стихии получили здесь по одному новому артефакту и еще по одной местности — эти типы карт также впервые появились в «Нашествии Тьмы». Не остались без внимания игровые механики предыдущего расширения: в «Рождении героев» игроков ждут новые бойцы со свойствами «инкарнация» и «авангард», а также со способностью «вытягивать» из колоды нужные карты. Углубляются различия между отдельными стихиями: карты одного и того же цвета все лучше «работают» между собой.

Другая функция доп-сетов — сгладить неровности в метагейме, выправить баланс, который мог быть нарушен «большим» расширением игры. Например, после «Нашествия Тьмы» неоправданно сильной стала стихия болот, в основном из-за бойцов-«прыгунов». Чтобы восстановить справедливость, разработчики включили в «Рождение героев» сильных воинов лесной и степной стихий. Кроме того, многие новые карты влияют на перемещение бойцов по полю боя.

Выход «Рождения героев» намечен на начало марта 2005 года. Доп-сет содержит 60 новых карт, а также специальные промо-карты.

Петр Тюленев

Геймплей	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (8)
Игровой мир	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (8)
Художественный дизайн	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (9)
Качество изготовления	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (8)
Оригинальность	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (6)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	★★★★★★★★★★ **8**

На диске в разделе "Вне компьютера"

1. Doom: The Board Game. Правила новейшей настольной игры от ***FFG***, а также одна из возможных официальных модификаций (да-да, в «настолках» тоже бывают «моды»!).

2. «Сумерки империи» (Twilight Imperium). Новая редакция (3.0) правил для замечательной настольной стратегии (на английском языке).

3. d20 system. Бесплатное дополнение для A Game of Thrones RPG.

4. Advanced Dungeons & Dragons. Дополнение для Forgotten Realms: **City of Gold**. Огромный город расположен в западной части планеты Ториль — в Маэтике.

5. Игры «Технолога». Правила новой игры «Мехбат» и обновленные правила Robogear.

6. «Берсерк». Спойлеры сетов, обои, правила, а также видеоролики, демонстрирующие возможности игры.

7. Подборка по Magic The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, карты сета Betrayers of Kamigawa и его спойлер.

Отправьте sms- ку с кодом игры на номер 3010. После отправки с Вашего счета будет списано 2$. Для получения игры стоимостью 4$ необходимо отправить два sms.

ТРУБА ЗОВЕТ!

TOM AND JERRY FOOD FIGHT

Любители замечательного мультфильма Том и Джерри вновь теперь смогут почувствовать себя героями этой истории. В этот раз тебе придется играть за Тома. Попробуй помешать Джерри, опустошить холодильник! Тебе нужна хорошая реакция и твердые руки, чтобы хитрый мышонок не спрятал все в свою норку.

Цена 2$. Для телефонов: Motorola E398, V180, V220; Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, 8910i; Samsung D410, E310, E600, E700, E710, E800, E810, X460, Z105; Sharp GX10, GX10i, GX15; Siemens C65, CV65, CX65, CXT65, CXV65, M65, S65, SX1; SonyEricsson F500, K500, K700, Z1010
Код игры: 9711324002

DRAGON STONE

Чудовища и зловещие воины захватили страну Драконов. Многие жители были убиты, многие взяты в плен. И нет пути к избавлению, кроме одного — вырвать легендарный камень Дракона из лап завоевателей. Вот тебе меч и не стесняйся использовать его направо и налево. Добро должно быть не только с кулаками, но и с камнем Дракона! Долгий путь в боях и сражениях лежит через лес, разоренную деревню, речные заводи, прямиком в сердце вражеских войск — в древний замок Зла.

Цена 2$. Для телефонов: Motorola C380, C650; Nokia 3100, 3200, 3510i, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210, 7610; Samsung C100, C110, E700, X450, X600; SonyEricsson K500i, K700i
Код игры: 9699119002

OMNICIDE

Омницид, или всеобщее уничтожение. Мы никогда не знали этого раньше. Ранним утром десятки наших городов были стерты с лица Земли. И безумная орда, окрашенная в цвет крови, обрушилась на наши границы. Они называли это цветом рассвета, но мы знали — это был цвет заката. И только ты, генерал, мог остановить их...
Прими участие в великой войне ближайшего будущего! К 2034 году последние террористические организации мира объединились в одну великую армию. Благодаря преступной халатности отдельных правительств были захвачены целые страны.

Цена 4$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210, N-Gage; Samsung X450; Siemens C60, C65, M55, MC60, S55; Motorola C380, C650, V600
Код игры: 9699822002

REAL FORMULA 1

Что такое настоящая скорость? Это когда безумная мощь двигателя заставляет колеса оставлять след на расплавленном трением асфальте. Воздух прижимает болид к земле, и есть только дорога и пилот, связанные между собой бешеной скоростью. Это настоящие гонки Formula 1.
REAL F1 — это еще один успешный проект в серии «Real» от Qplaze™, ведь игра насыщена реализмом настолько, насколько это может позволить сотовый телефон. В игре присутствуют все 18 трасс.

Цена 2$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 3510i, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210, 7610; Samsung C100, C110, E700, X450, X600; Siemens S55; SonyEricsson T610, T630, Z600
Код игры: 9698531002

CANNON MASTER

Новый рубеж качества мобильных стрелялок достигнут. Встречайте Cannon Master! Сверхмощное орудие ждет вас. Станьте мастером снайперской стрельбы и миномётания. Враг бросит для достижения своей низменной цели все свои силы — самолеты, вертолеты, десант... поэтому будьте стойки. Уничтожайте воздушные цели огнем из зенитки, а приземлившийся десант — из миномета. Кроме того, сжигайте десант прямо в воздухе. Но не перегревайте сильно пушку!

Цена 2$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210, 7610; Samsung C100, C110, X450, X600; Siemens C60, C65, CX65, M55, M65, MC60, S55; SonyEricsson K500i, K700i, T610, T630, Z600; Motorola C380, C650, V600
Код игры: 9695885002

PIZZA MAGNATE

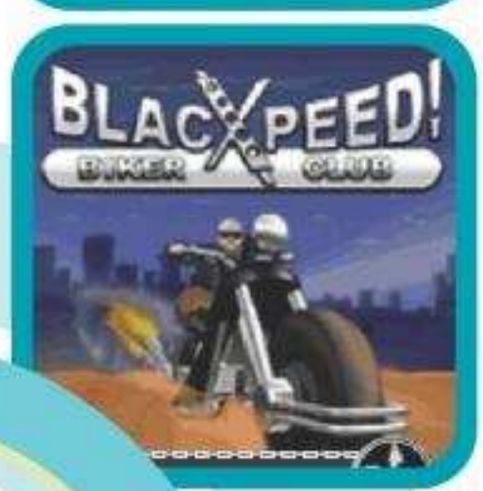
Хочешь стать бизнесменом и раскрутить выгодный бизнес? А как насчет того, чтобы потренироваться в первоклассной экономической стратегии от Qplaze TM. Стань на время владельцем пиццерии и зашиби кучу денег, пусть конкуренты в ужасе закрывают свои заведения и подписывают документы о банкротстве. Теперь твое время стать настоящим магнатом на рынке пиццы!

Цена 2$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 3510i, 6100, 6230, 6610, 7210, 7610, N-Gage; Samsung C100, C110, E700, X450, X600; Siemens C60, C65, CX65, M55, M65, MC60, S55; SonyEricsson K500i, K700i, T610, T630, Z600; Motorola C380, V600
Код игры: 9699929002

THE MUMMY

В 1932 году, ученый-египтолог Эвелин Карнахен находит карту затерянного города Хамунапатра. Чтобы добраться до города и найти легендарную Книгу Мертвых, она нанимает авантюриста Рика О'Коннола. Случайно Эвелин открывает гробницу Имхотепа, могучего египетского мага и жреца, которого когда-то фараон обрек на страшные муки. И Имхотеп возвращается к жизни, чтобы отомстить за свою боль всему человечеству!

Цена 4$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 3510i, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210, N-Gage; Samsung E700; SonyEricsson K500i, K700i; Motorola V300, V600
Код игры: 9699931002



BLACXPEED BIKER CLUB

Blacxpeed это настоящий дорожный экшен, основная тема которого — мотоциклы и дороги. Главный герой игры, Ден Флеш, байкер без мотоцикла. Его тачку украли люди мафии, чтобы заставить выполнять грязную работу, но это его не остановит. Он вернет своего железного коня и заставит мафию платить по счетам.

Цена 2$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 3510i, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210; Samsung C100, C110, E700, X450, X600; Siemens C60, M55, MC60; SonyEricsson T610, T630, Z600; Motorola C380, C650;
Код игры: 9661925002

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Знаменитая Баффи, убийца вампиров, на ваших экранах! Игра сделана по мотивам популярного теле- и киносериала. По сюжету игры, Оз, друг Баффи, превратился в оборотня. Злодей Дразилла завлек его в свои сети и хочет использовать Оза как оружие против нашей героини, Баффи. Но не тут-то было.

Цена 4$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 3510i, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210, N-Gage; SonyEricsson K500, K500c, K500i, K700, K700c, K700i, Z1010; Motorola V600, V300
Код игры: 9693895002

Для абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон, БайкалВестКом, НТК, ЮУСТ Оренбург GSM, Дон Телеком. По вопросам работы сервиса обращайтесь support@playmobile.ru.

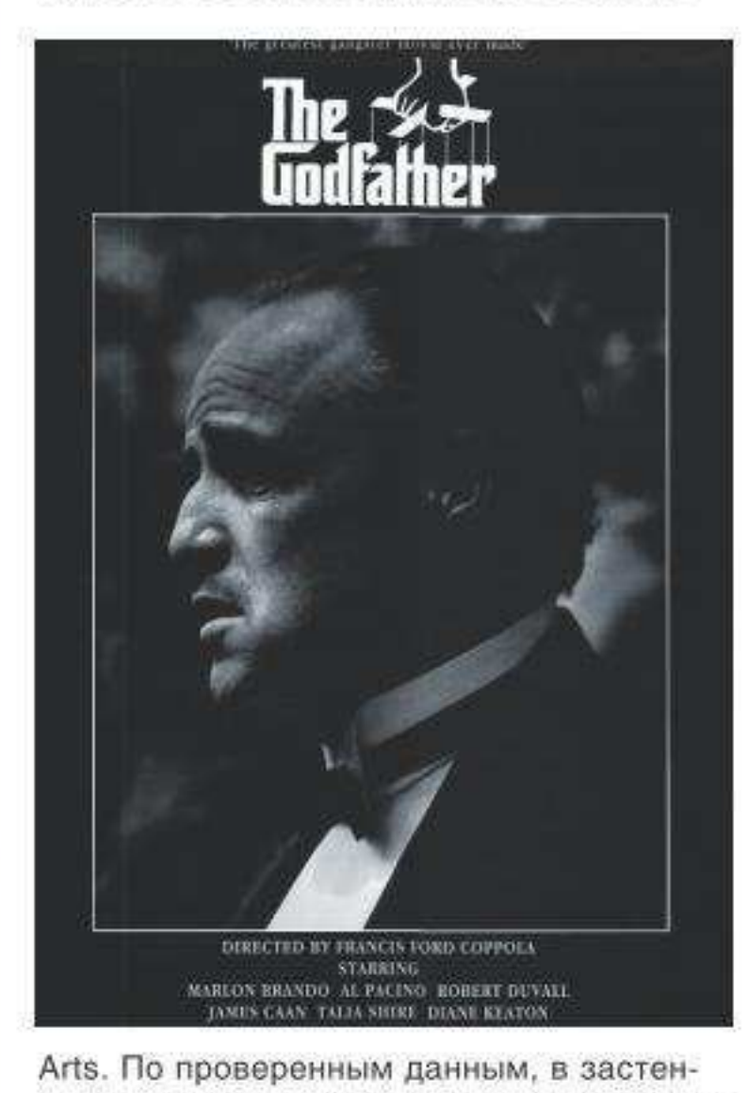
CINEMA

Ведущий рубрики: Олег Ставицкий

НОВОСТИ

Крестный экшен от третьего лица

Подозрения в том, что для тружеников нашей с вами индустрии нет ничего святого, зародились у нас еще после анонса Scarface: The Game от Vivendi Universal. И вот, только нам удалось отпоить редакционных ценителей синематографа сердечным сбором, как новый удар все туда же нанесли известные циники из Electronic



Arts. По проверенным данным, в застенках «электроников» создается игра по мотивам... «Крестного отца»! Называться будет скромно и со вкусом — Godfather.

Подробности, значит, следующие. Геймплей являет собой сплав Grand Theft Auto и Star Wars: Knights of the Old Republic 2 (которая, к слову, уже торжественно марширует по консолям). От первой «Крестный отец the game» унаследует, собственно, игровой процесс, а от второй — структуру развития сюжета. То есть решения, которые вы будете принимать по ходу пьесы, и качество прохождения миссий приведут к принципиально разным результатам: другие миссии, другие персонажи и, разумеется, другие концовки.

Мы начнем игру в роли безвестного нью-йоркского клошара, готового за пару долларов пробить любую голову, но после нескольких заданий присоединимся к той самой Семье, в составе которой будем возводить гангстерскую империю с 1945 по 1955 год соответственно.

А теперь — самое интересное. Сюжет игры являет собой диковинную смесь, составленную из трудов штатных сценаристов EA и оригинального сценария оригинального же кинофильма. Как они собираются все это переплетать — пока не ясно. Зато исполнители заглавных ролей, уважаемые, казалось бы, актеры — Джеймс Каан и Джеймс Дюваль — вызвались озвучить в игре соответствующих персонажей. Мало того, голос самого Марлона Брандо будет использован для озвучки сцен с Доном Корлеоне. Все это счастье выйдет на всех известных науке платформах (включая PSP) ближайшей осенью.

Мы, честно говоря, даже не знаем, как прокомментировать подобную тенденцию, так как ни Scarface, ни Godfather, собственно, еще не вышли. Но очевидно, что EA придется очень сильно постараться: в прямых конкурентах у нее явно видится нежно любимая нами Mafia. С нетерпением ждем анонсов квеста по мотивам «Унесенных ветром», стелс-экшена по мотивам «Психоза» и порно-стратегии «Глубокая глотка».

И «Оскар» отправляется...

Не то чтобы оскаровские претенденты имели прямое отношение к компьютерным играм, но мы не могли пройти мимо официального списка номинантов. Награждение пройдет 27 февраля, то есть на тот момент, когда вы будете сжимать в руках свежий номер «Игромании», победители уже будут известны. Тем интереснее узнать, насколько киноотдел вашего любимого издания держит нос по ветру.

Нас в первую очередь интересует «Оскар» за лучшие визуальные эффекты, так как все номинанты являются обладателями одноименных компьютерных игр.

Список выглядит так:

Гарри Поттер и узник Азкабана;

Я, робот;

Человек-паук 2.

Скорее всего, статуэтку утащит укушенный пауком Питер Паркер — уникальности его спецэффектов посвящен целый документальный фильм (см. фирменный DVD).

Следующим пунктом идет лучший анимационный фильм (аналогично, ко всем номинантам созданы разной степени непотребности игроприложения). Список претендентов следующий:

Суперсемейка;

Подводная братва;

Шрек 2.

Разумеется, милому хип-хоп-капустнику Shark Tale надеяться не на что. А вот кто победит в схватке титанов Pixar vs. Dreamworks, сказать сложно. Мы ставим на Incredibles, так как семейные ценности у американцев в известном почете.

Ну и, наконец, Best Picture. Она же — фильм года по мнению американских киноакадемиков:

Авиатор (Aviator);

Волшебная страна (Finding Neverland);

Малышка на миллион (Million Dollar Baby);

Рэй (Ray);

Перекрестки (Sideways).

Очевидно, что главные претенденты — это два жизнеописания. «Авиатор» Мартина Скорсезе, который обстоятельно рассказывает о молодых годах параноика, гения, продюсера и авиатора Говарда Хьюза, и «Рэй» о, соответственно, Рэе Чарльзе. Всем остальным, включая нашумевший Million Dollar Baby за авторством Клинта Иствуда и независимый Sideways Александра Пейна, надеяться особенно не на что. Интересно, что до последнего момента в фаворитах все же ходил «Авиатор». Но тут сложилась пикантная ситуация: за несколько месяцев до премьеры собственного байопика Рэй Чарльз неожиданно скончался. Как бы цинично это ни звучало, но смерть прототипа сильно увеличивает шансы широкоэкранного «Рэя» на «Оскар» — очень уж красивая выйдет история.

Ведущий рубрики: Олег Ставицкий

РЕЦЕНЗИИ

Двенадцать друзей Оушена (Oceans' 12)

Режиссер: Стивен Содерберг
В главных ролях: Джордж Клуни, Кэтрин Зета-Джонс, Джулия Робертс, Брэд Питт

Чтобы вы правильно понимали ситуацию — мы тут имеем дело с сиквелом ремейка. То есть **«Одиннадцать друзей Оушена»** (Oceans' 11) 2000 года выпуска — это вольный перепев одноименного фильма, который вышел аж в 1960 году. Оригинал, в первую очередь, примечателен тем, что он организован и снят знаменитой Крысиной Стаей (Rat Pack), которая включала в себя главных гламурных красавцев шестидесятых: Фрэнка Синатру, Дина Мартина и прочих роскошных персонажей. Стивен Содерберг на пару с Джорджем Клуни ровно четыре года назад умудрились перенести нечеловеческий шик американских шестидесятых на хай-тек-почву двухтысячных. И у них, что особенно примечательно, получилось. Дорогой и необязательный, в общем-то, фильм о том, как 11 красивых мужчин в очень дорогих костюмах изящно грабят казино, стал серьезным кассовым успехом. Разумеется, что своими сборами «Одиннадцать друзей Оушена» по большей части обязаны умопомрачительно звездному составу. Но люди, которые начали смотреть кино не вчера, увидели в Ocean's 11 нечто большее, чем приятный капустник, разыгранный богатыми голливудскими актерами. Режиссер-хамелеон Стивен Содерберг, на чьем счету удивительное количество роскошных фильмов («Трафик», «Секс, ложь и видео», «Кафка», «Вне поля зрения») и одна откровенная неудача («Солярис»), самым что ни на есть убедительным образом воссоздал на широком экране классический голливудский шик. Ни один из воспоследовавших за этим шедевром ремейков к поставленной задаче не подошел и близко. А Клуни и Содерберг, улыбаясь и как будто бы даже не особенно напрягаясь, убедительно разыграли на широком экране коктейльный гламур Синатры как он есть. Конечно, сюжет, диалоги и прочие необязательные мелочи у Содерберга не совпадают. Но он попал в точку с главным — стилем и атмосферой.

И вот четыре года спустя мы получаем продолжение вольного содерберговского перепева. Те же плюс Кэтрин Зета-Джонс. Скепсис по поводу успеха сиквела, конечно, оправдан: повторить успех оригинала, заявив, что продолжение снято чуть ли не в импровизационной манере, — не самая тривиальная задача. Но если вы хотите от нас однозначной рекомендации, то вот она: бегите на «Двенадцать друзей Оушена» не раздумывая. Это — самое стильное, легкое и искрометное кино зимы'2005 — голову даем на отсечение! Главное, что сиквел наследует от своего псевдооригинала, — это какая-то необязательная, почти разнузданная легкость. Конечно, никакой импровизации на съемочной площадке на царило, но Содерберг очень убедительно прикидывается, что все происходящее на экране разыграно как будто случайно. Разумеется, за всей этой внешней легкостью стоят профессиональный расчет и страниц 500 сценария, но нам-то какое до этого дело? Клуни, Питт и прочие звезды настолько органично смотрятся в своих дорогих костюмах, что иной раз создается ощущение, будто они не переодевались на площадке, а снимались кто в чем пришел. Легкость и шик — вот два главных термина, которыми описывается «Двенадцать друзей Оушена».

Плюс, конечно, такие вещи, как профессионализм и актерский талант. Содерберг — самый талантливый компилятор из всех ныне живущих. Это единственный режиссер, фильмы которого невозможно узнать: он попросту не обладает собственным стилем. Зато с чужими работает — на «пять с плюсом». Если вы вдруг не видели его «Шизополис» или «Вне поля зрения» (все с тем же Клуни, кстати) — настоятельно рекомендуем. Ему отменно удаются две вещи: кастинг (подбор актеров то есть) и стилизация. С актерским составом еще проще: на экране, ради того чтобы нам с вами было хорошо, стараются лучшие голливудские мейнстримовые силы, чей совокупный гонорар способен прокормить не одну голодающую страну третьего мира. Питт, Клуни, Робертс, Деймон, Гарсия и еще целый ворох звезд рангом пониже — все к вашим услугам. Что приятно, все они на этот раз — в лучшей своей форме. Наверное, потому что им чуть ли не впервые приходится играть самих себя — красивых, богатых и успешных людей.

Пересказывать местный сюжет нет ровно никакого желания. Это — сборник легких скетчей, зарисовок и мизансцен: «Двенадцать друзей Оушена» относится к своему сторилайну еще более небрежно, чем оригинал. Главная изюминка — в совершенно роскошных диалогах и синатровской легкости, которая перекочевала в сиквел вместе с основным актерским составом. В общем, если вы ломаете голову над тем, как развлечь себя после успешно сданной сессии — посмотрите Ocean's 12. Это — самое приятное и стильное зрелище уходящей зимы.

Резюме: Псевдоимпровизационный капустник с участием самых дорогих кинозвезд планеты. По совместительству — стильное и удивительно смешное зрелище. Не пропустите!

Оценка: ★★★★☆

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Привет, ненаглядные. Всплываю по рубку в разделе «Почта», чтобы на протяжении ближайших четырех страниц оказать на вас неизгладимое влияние своими сокрушительными ответами на ваши коварные вопросы. Измученный нарзаном «Игростроя», который только-только отправил на корректуру, не обещаю, что буду мягок в выражениях и объективен в высказываниях. Обещаю — что не буду! Мнение изложу исключительно свое собственное, а не то, какое вам хотелось бы услышать. Глубоко вдохните. Приготовьтесь к ядерному разгрому некоторых критических писем в адрес редакции и к конструктивным замечаниям по этому поводу. Выдохните. В сегодняшнем выпуске «Почты» я буду с вами не одинок. Позвольте представить...

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Милые и дорогие читатели. Я не автор журнала «Игромания». Более того, я не менеджер и даже не корректор. Я вообще не работаю в редакции. Я виновна лишь в том, что с раннего детства играю в игры, в том, что из всех журналов о них больше всего люблю «Игроманию». А также в том, что иногда помогаю онлайновому разделу «Мании» разбираться в тонкостях некоторых проектов. Когда, случайно забежав в гости на собрание, я нетактично влезла в разговор главного редактора и Игоря Варнавского (обсуждали, кому вести следующую «Почту»), они ухмыльнулись и тут же сообщили, что и мне предстоит поучаствовать в этом священнодействии. Думала, шутка. Только когда под конец работы над номером мне позвонили и сообщили, что пора, я осознала — не отвертеться. Понимая, что после Кати (которая, по большому счету – и то переодетый Олег Александрович Ставицкий) я первая девушка, которой доверили вести почту «Игромании», обещаю быть честной во всем и правдивой в частностях. Если что не так, не судите строго, я старалась, как могла.

ПИСЬМО НОМЕРА

С завидной регулярностью в редакцию приходят письма различной степени гневности, в которых нас в упор расстреливают обвинениями, что де наши источники целительного юмора и животворного сарказма потихоньку иссякают. За примером далеко ходить не надо. Письмо, пришедшее незадолго до сдачи номера в печать от товарища Кирилла Lennox (***lennox18@rambler.ru***). Цитирую...

ШУТКИ В СТОРОНУ: ЮМОР В «ИГРОМАНИИ»

Я читаю «Игроманию» уже скоро 3 года, и приблизительно год назад мне стало казаться, что в ревьюхах и превьюхах — про другие рубрики не могу точно сказать — стало заметно меньше юмора. Куда он подевался? Причем часто даже в статьях старых авторов юмора меньше! Мне кажется, многие со мной согласятся.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Не так давно подобная тема всплыла на перископную глубину и в нашем форуме (***www.igromania.ru/forums***). Самое время расставить все точки «над». Разъясняю ситуацию. Товарищи обвинители — не вы первые, не вы последние. Похожие письма, призванные растлить наше самомнение, приходят в редакцию испокон веков. Прилетали они на заре становления журнала, падают в ящики сейчас, будут приходить впредь. Причем за последнее время поток посланий нисколько не увеличился. В целом же количество подобных писем растет адекватно росту тиража журнала — ни на йоту больше!

С одной стороны, вывод напрашивается сам собой. Число недовольных количеством юмора в игроманских статьях — постоянно, и ситуация на статейных фронтах ничуть не хуже, чем раньше, а не исключено, что и лучше (мы же прогрессируем, а не сморщиваемся в состояние эмбриона наперекор эволюции). С другой стороны, письма есть, и было бы здорово разобраться, с чего бы это вдруг некоторой группе читателей кажется, что юмора в статьях стало меньше. Было и вдруг — чик! — не стало. По такому поводу была организована эксклюзивная экскурсия к подкованному в таких вопросах человеку. Мы со Светланой запаслись пивом и ядреным сушеным кальмаром и отправились к знакомому психологу **Роману Карских**, который последние пять лет экспертирует вопросы промоушена «глянцевых» изданий в России и ближнем зарубежье. Как на духу выложили ему проблему: проясни, мол, что за напасть такая?! За пивком правда-то и открылась.

Суть вкратце такова... Человеческая психика устроена так, что ей постоянно требуется подпитка новым. Вот хлебом не корми — дай чем-нибудь эдаким, доселе не опробованным себя потешить. Проявлений у этого свойства масса — мужья самых настоящих принцесс заглядываются на средней симпатичности служанок, хотя принцессы, вроде, все так же восхитительны... Извращенцы придумывают новые услады, хотя, казалось бы, удар плеткой по заднице по-прежнему куда как болен. Геймеры временно оставляют любимые игры и бегут в магазин за новыми... То же самое происходит и с некоторыми нашими читателями. Приедаются стили отдельных авторов. Приедается манера редакторов вести конкретные рубрики. Даже структура журнала может в какой-то момент опостылеть. Вот и видится кому-то, что еще вчера товарищ, скажем, Макаренков шутил удачно, а сегодня этот господин несет совершенно несмешной бред, да и господин, например, Степан Чечулин что-то сдавать начал. А на самом деле — все либо осталось по-прежнему, либо стремительно усовершенствовалось.

Чтобы совсем уж все поняли — это явление того же порядка, что и заявление пожилых людей, что, де, во времена их молодости... Помните, как у них? Трава на газонах — зеленее, небо — голубее, снег в сугробе — белее, а девушки на улицах — куда как краше. А в нынешние ужасные годы зеленые — только человечки по телевизору, голубые — только Элтоны Джоны, снег — реагентом посыпают, а девчонки — сплошь проститутки и место в автобусе не уступят!

Так что отставить катить баллон на отсутствие юмора и срочно приступить к внимательной работе над своим восприятием действительности. У нас и другие — вполне реальные — недостатки имеются.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Да, я раньше тоже замечала, что когда долго читаю какой-то один журнал, то через некоторое время он начинает казаться мне не таким классным, как в самом начале знакомства. Но как-то не задумывалась, почему так происходит. Роман же все прекрасно разъяснил. И вот еще, о чем не упомянул Алексей. После третьей бутылочки пива Ромка сказал, что и выход из положения имеется. Для авторов и редакторов журнала он очень прост — им нужно всего лишь не обращать внимания на подобные замечания. Вот если их число подпрыгнет, как резвый кенгуру, тогда да — повод задуматься, а не напортачили ли где? А так — все нормально, можно дышать ровно.

Тем же, кому кажется, что юмора в журнале стало резко меньше, Роман сначала в шутку, а затем всерьез порекомендовал опробовать две методики. Можно сделать отвар из шкурок мелкопупырчатых жаб, пойманных на просторах австралийских прерий, и пить его мелкими глотками три дня подряд до полного истощения организма. Говорят, в этом случае — на контрасте — смешным начинают казаться даже некрологи. Второй способ — более гуманен. Надо либо пропустить один номер «Мании» — что испугались?! — либо недельку-другую в массовых масштабах почитать какую-то отстраненную литературу. Дюдики там или учебники по природоведению. Только читать обязательно запоем и не отвлекаясь ни на что другое. После этого психи-

ка, настроившись на новый жанр текстов, восстановит умение видеть юмор в статьях, на которые глаз, что называется, замылился.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Ага — было дело. Рекомендую попробовать как отвары из жаб, так и стороннее чтение — что-нибудь обязательно поможет. Жабьи отвары, разумеется, эффективней.

ПИСЬМО №1

ПРОЖОРЛИВЫЕ ИГРЫ И ХИЛЫЕ КОМПЫ

Здравствуйте, многоуважаемый Николай Арсеньев. Пишу я вам первый раз и надеюсь — не последний. Меня интересует вот какой вопрос: в последние несколько лет я вижу, что разработчики игр начали делать игры, которые требуют самые новые и самые навороченные компы. Например, DOOM 3. Я играл в демо-версию (ворованную с презентации) в 2001 или 2002 году. И, на мой взгляд, графика не сильно изменилась, а вот жрать ресурсы моего Celerona он стал больше. Почему так? Может, я просто слеп или у программистов руки кривые? Скоро, наверно, нужно будет компьютер покупать для определенной игры. С уважением, Paska (ermil@donapex.net).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

На Николая я не сильно похож, но как ведущий «**Самопала**», «**Вскрытия**» и «**Мастерской**» отвечу. Маршем, чтобы не затягивать.

ФУТБОЛЬНАЯ КОМАНДА «ИГРОМАНИИ»

Для ФК «Игромании» начался новый футбольный год. В клубе во время перерыва в чемпионате велась активная подборка новых кадров. В ФК «Игромания» пришли новые игроки, которые значительно усилили общий уровень команды. К сожалению, пока мы не смогли сыграть первые игры, так как погода в начале января явно не располагала к футболу.

Наконец-то достигнута договоренность сыграть товарищеский матч с командой премьер-лиги «ФК Москва», так что в следующем номере мы подготовим вам обширный обзор этого, без преувеличения, эпохального события.

О других новостях. В прошлом номере мы анонсировали конкурс футбольных прогнозов. Итоги его будут опубликованы в апрельском номере журнала, ну а пока предоставляем вашему вниманию очередные четыре игры, которые пройдут в ближайшее время:

«Орбита» – «Игромания»
«Игромания» – «Олимп»
«Мустанг» – «Игромания»
«Динамит» – «Игромания»

Напоминаем условия конкурса:

Все что, вам нужно — это правильно отгадать, с каким счетом ФК «Игромания» пройдет свои очередные матчи и отослать прогноз с письменными с результатами на наш круглосуточный почтовый ящик ***football@igromania.ru***. За правильный угаданный исход встречи (победа, поражение, ничья) начисляется 1 балл, за правильную угаданную разницу мячей – 2 балла, за правильный угаданный счет – 3 балла! Победитель будет определен по сумме набранных очков после четырех проведенных матчей.

Что же касается призов, то на этот раз читателя, набравшего больше всего очков, ждет отличный приз — наушники ***KOSS PRO3AA Titanium***, любезно предоставленные компанией **KOSS** (***www.koss.ru***).

Любые пожелания или вопросы направляйте на адрес football@igromania.ru.

GTE
GAME TECHNOLOGY EXPO
WWW.GTEXPO.RU
ВЫСТАВКА МОСКВА ИЮНЬ 2005
ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ, ЗВОНИТЕ: +7 (095) 980-9542
ГЕНЕРАЛЬНЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ
СТРАНА ИГР
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
PC ИГРЫ
RE: COMPUTER GAMING WORLD
ГЛАВНЫЙ МЕДИА ПАРТНЕР
ИГРОМАНИЯ
ОРГАНИЗАТОР
For-Expo Ltd. ВЫСТАВОЧНЫЙ СЕРВИС
ЗАРУБЕЖНЫЙ ПАРТНЕР
NOVEX
The event management company
ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ
game.exe
c•news
МИР ФАНТАСТИКИ
Мир ПК
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
computerworld
Mobi
ПОДДЕРЖКА ДЕЛОВЫХ МЕРОПРИЯТИЙ

ТЕОРИЯ «НЕЛОМАЕМОЙ» ЗАЩИТЫ

Привет суперредакторам клевого журнала. Пишет тебе большой поклонник и кумир «Игромании»! Хотелось бы узнать, может ли быть предотвращена продажа пиратских копий, если все будущие блокбастеры будут выпускаться в лицензии с «неломаемой» защитой? Михаил Демин (myran90@mail.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

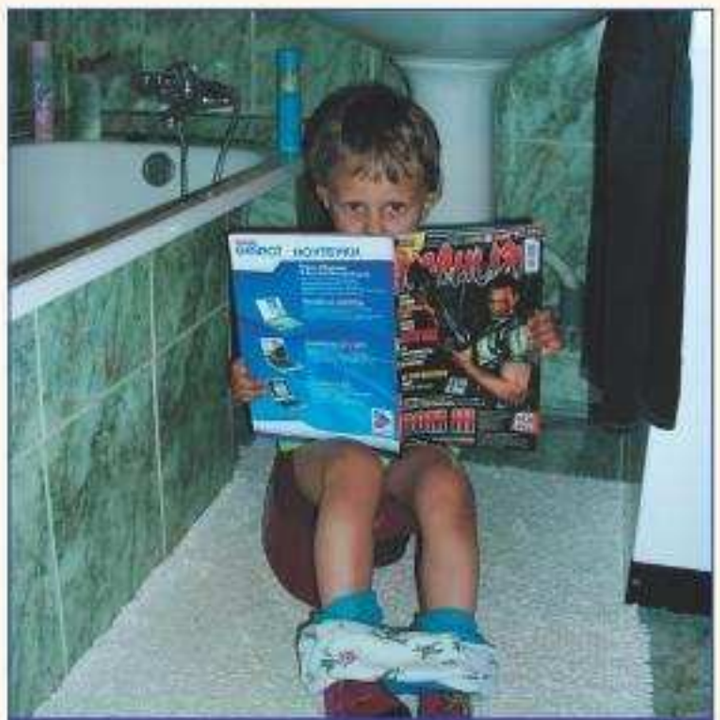
Я не специалист по созданию компьютерных защит и уж тем более не умею взламывать компьютерные игры в отличие от Леши Макаренкова. Но заданный вами, Михаил, вопрос, скорее, на общее развитие. Именно оно подсказывает мне вот что. Идеальных защит не существует. На любой прием всегда найдется свой ломик. Еще в прошлом веке некто **Николас Риттербор** сочинил общую теорию защиты информации. Согласно этой теории — степень защиты тем больше, чем выше степень замкнутости защищаемой системы. Если говорить проще, то идеально защищенная система — это система, к которой нет доступа. Чтобы сделать идеально защищенную игру, надо ее вообще не выпускать, иначе обязательно найдется уникум, который по винтикам разберет и пиратам на блюдечке с голубой каемочкой предоставит.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Все сказанное Светой — подтверждаю. От себя добавлю только одно. С пиратством нельзя справиться навешиванием всякоразных защит. Так можно оградить игры от нерадивых геймеров с излишне шаловливыми ручками. Чтобы они друзьям копии с лицензий не делали, и эти самые друзья бежали в магазин повышать рейтинг продаж игры. А пираты — они на то и пираты. Все поломают, раздербанят, на китайском заводике на болванки закатают и на прилавки выкинут. Я, например, еще не встречал игры, которую мне или любому автору «Вскрытия» не удалось бы сломать. Какие бы защиты не стояли. А с пиратством надо бороться другими методами. Но это уже совсем другой разговор — например, для рубрики «**Антихакер**». Будет время — вынесем на обсуждение.

Ранние демо-версии игр — очень часто ориентированы на более слабые машины, чем релиз. Просто в момент появления какой-нибудь пре-альфы столь мощных машин, на которых через год-полтора должна будет бегать полная версия игры, еще нет. Не вылупились. Мнение, что разработчики изначально делают игры на «супер-пупер-через попу автогеном» мощных станциях — ошибочно. Обычно разработка игр ведется на компьютерах средней и удовлетворительной степени продвинутости. То есть классных, но не так чтобы совсем уже «В-вау!». По мере того как игра выбивает кирзачом путь к релизу, появляются новые процы и видюхи, разработчики впиваются в них когтями и затачивают движок уже под новые железки. Картинка на экране для глаза, может, и не сильно изменится, но ядро движка, адаптированное под новую начинку компа, уже отказывается так же лихо бегать на старых конфигурациях.

Насчет «нового компьютера для определенной игры» подмечено, кстати, верно. Сколько бы не мололи воду в ступе, что супер-игра должна во всем быть прекрасна и бегать даже на минимальных конфигурациях, против фактов не попрешь. Был, скажем, **Unreal**. Хит? Хит! Прорыв? Прорыв! А теперь напрягите извилину и вспомните, что в нормальном разрешении и со всеми врубленными эффектами геймеры смогли поиграть в него только через полгода после релиза. На момент выхода игры видюх, тянущих «нереальные» красоты, еще не было в продаже. Так что сейчас мы еще, можно сказать, хорошо живем. Вот пойдут разработчики на новый рывок в гонке к фотореалистичной картинке, тогда попляшем.



«Папа, папа, да это же Гордон Фримен... Это же Хаф Лаф Дфа». Фото своего юного чада прислал Minirinok (Olikov@mail.ru).

Кстати, есть отличный метод, как избавить себя от сердечных переживаний по поводу нерадивости игроделов и неоптимизированности кода. Апгрейдьте своевременно компьютер и играйте в финальные версии игр. Так что пре-пре-альфы, да еще и ворованные с презентаций — они того, до добра не доведут...

ПИСЬМО №2

ИГРОМАНИЯ VS. МАНИЯ ИГР

Привет, Игромания! Эта проблема стоит передо мной очень остро, особенно в последние месяцы. Сами посудите — я учусь в 9 классе, у меня на носу экзамены в конце весны, а я, как нарочно, плохо учусь. Я частично перекладываю эту вину на игры, от прохождения которых не могу оторваться. Я, к счастью, ими не болен и не провожу за ними по 10 часов в сутки (только на каникулах), а так — час-два. Но у меня почему-то возникло чувство обязательства пройти некоторые игры, которые у меня есть: «Периметр», SpellForce+addon, FlatOut и Sacred. Я уже решил, что после прохождения этих игр ненадолго сосредоточусь на учебе, а летом со свежими силами накинусь на вновь прибывшие хиты. Пожалуйста, подскажите, что мне делать в данной ситуации?

P.S. А дела в школе шли все хуже и хуже...

Areman, areman@sprint-t.ru, Тула.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Проблема распространенная. Нехватка времени крепко держит за горло добрую половину геймеров, другой половине — уверенно наступает на пятки. Такого выхода из трагического положения, чтобы раз — и в дамки, я не знаю, но трезвые мысли «по поводу» имею. Если отказаться от изуверских методов дрессировки себя любимого спать по 4 часа в сутки, уподобившись индийским йогам и тибетским монахам, а также от многодневных голодовок, которые дадут выигрыш двух-трех часов в неделю за счет времени на завтрак/обед/ужин, то можно попробовать следующие подходы.

1. Методика воздержания. Пообещать самому себе (именно себе, обязательства, данные кому-то еще, работают не так эффективно), что пока не будут сделаны уроки или выполнена необходимая работа, за игры не садиться. Продержаться в таком спартанском режиме нужно месяц-другой. После этого можно глубоко вздохнуть и разрешить себе играть, сколько влезет. С большой вероятностью организм к тому моменту уже перестроится на новый режим, и играть до потери пульса просто не захочется. Товарищей, которые таким образом отучились проводить за монитором дни и ночи напролет, довольно много. Так что методу можно считать проверенной.

2. Методика рвотных масс. Есть метод строго обратный первому. Хорошо зарекомендовал себя в самых различных областях медицины. Алкоголикам, которые никакими другими способами не могут отучиться хлестать все, что горит, в три горла, насильно вливают запредельные дозы алкоголя. Если не помирают, то с пьянством часто завязывают. Наркоманов в некоторых засекреченных западных клиниках обкалывают морфием до полной отключки и разве что не до потери пульса. После недели пребывания в эйфорическом дурмане товарищи наотрез отказываются от запускания каких-либо химикалий по вене. Опять же — если остаются при коньках, а не отбрасывают их в кювет. В случае с играми — опасность передозировки не так страшна. Ну посидите вы за компом часов 40 кряду. Ну будете после этого взирать на мир красными, как у разъяренного быка, глазами, а на вопросы, что случилось, мычать что-то нечленораздельно-романтичное. Зато на какое-то время «наедитесь» играми досыта — до устойчивого рвотного рефлекса. Несколько месяцев воздержания — обеспечено.

3. Метод кровавых разборок. Если денег на покупку новой машины нет, можно раз и навсегда избавить себя от бремени компьютерных игр, расчленив системный блок и монитор топором! Жестко, радикально, но чертовски эффективно. Есть люди, которые именно так спасли свою душу из-под компью-

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В МАРТОВСКОМ НОМЕРЕ:

ОТКРЫТИЕ КЛУБА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ЧИТАЙТЕ НА ПЕРВЫХ СТРАНИЦАХ ЛКИ О НОВОМ ПРОЕКТЕ ЖУРНАЛА!

ИГРА СВОИМИ РУКАМИ

ЛКИ-CREATOR 3D: ДЕЛАЕМ ТРЕХМЕРНЫЕ ИГРЫ!

РУКОВОДСТВА

BATTLE OF MIDDLE-EARTH
Я ХОТЕЛ ВЪЕХАТЬ В ГОНДОР НА БЕЛОМ СЛОНЕ

HEARTS OF IRON 2 (ДЕНЬ ПОБЕДЫ 2)
БИТВА РАЗУМОВ В ЧИСТОМ ВИДЕ

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY
ДЛЯ ТАКИХ НЕ ПРИДУМАНО ТЮРЕМ

PRINCE OF PERSIA 2: WARRIOR WITHIN
ВОСТОЧНАЯ СКАЗКА В КРОВИ

FLATOUT: НА ПРЕДЕЛЬНОЙ СКОРОСТИ
СКВОЗЬ БАРЬЕР!

VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES
МНЕ БУТЫЛОЧКУ ПЕРВОЙ ГРУППЫ, РЕЗУС ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ
DISCIPLES II: RISE OF ELVES
EVIL GENIUS
PLANESCAPE: TORMENT
THE SIMS 2
WARCRAFT III
WARHAMMER 40 000
CIVILIZATION III

РУКОВОДСТВА НА ДИСКЕ

СТАЛИНГРАД
ARMIES OF EXIGO

ВОКРУГ ИГРЫ

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ БЕТА-ТЕСТЕРОВ
ПРОДОЛЖЕНИЕ РАССКАЗА
РЕВАНШ
РАССКАЗ
СЛОН ПРОТИВ КИТА
ФЛОТ И МОРСКИЕ ДЕРЖАВЫ В СТРАТЕГИЯХ

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

ЧИТАЙТЕ В МАРТЕ
128 СТРАНИЦ ФАНТАСТИКИ И ФЭНТЕЗИ

WARHAMMER 40000
ОРКИ И ЭЛЬФЫ – В ОТКРЫТОМ КОСМОСЕ

МИР ВАДИМА ПАНОВА
ТАЙНЫЙ ГОРОД

"ДЮНА" ДЭВИДА ЛИНЧА
ЗНАМЕНИТЫЙ ФИЛЬМ – НА DVD "МИРА ФАНТАСТИКИ"!

ЖУРНАЛ КОМПЛЕКТУЕТСЯ DVD С КУЛЬТОВЫМ ФАНТАСТИЧЕСКИМ ФИЛЬМОМ!

Mobi

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ

ТЕМА НОМЕРА:

ДОРОГАЯ ПОКУПКА ПРИ ОГРАНИЧЕННОМ БЮДЖЕТЕ – ВОЗМОЖНО ЛИ ТАКОЕ?

СКОЛЬКО СТОЯТ 10% ЗА КРЕДИТ?

МОБИЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ РЕВОЛЮЦИЙ

ЧЕЛОВЕК МОБИЛЬНЫЙ – НОВАЯ ЭТИКА

Mobi!

ЧИТАЙ В 3-ЕМ НОМЕРЕ 2005 ГОДА

А ТАКЖЕ:

- ТЕСТ-ДРАЙВ В СТРАНЕ ОХОТНИКОВ ЗА ГОЛОВАМИ
- ЧЕГО ХОЧЕТСЯ ЖЕНЩИНЕ К 8-МУ МАРТА?
- НЕСКОЛЬКО СЛОВ О СЕРВИСНОМ ОБСЛУЖИВАНИИ
- ФАЙЛОВЫЕ МЕНЕДЖЕРЫ ДЛЯ POCKET PC
- ЭКОНОМИМ ВРЕМЯ ПРИ НАБОРЕ SMS

ЖУРНАЛ О ТОМ МОБИЛЬНОМ, КОТОРЫЙ У ТЕБЯ УЖЕ ЕСТЬ

ГЕЙМЕРЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Здравствуйте, уважаемая редакция «Игромании», вот меня очень волнует такой вопрос — вот ведь щас развиваются компьютерные технологии и практически у каждого третьего есть домашний компьютер. Появляются геймеры нового поколения. Они совершенно не уважают старые игры, в которые мы с вами играли на протяжении нескольких лет, я говорю о Diablo, Fallout, ну Silent Hill 1\2. Я не говорю, что они должны им нравиться или они должны их любить — это сугубо личное дело, ну уж не надо их клеймить. Я помню, что на одном форуме какой-то ламер написал: «Наконец-то люди научились делать хорошие игры, вот я недавно поиграл в Fallout, такая ...! разработчикам этой ... надо ее в ... засунуть». Ну как можно отнестись к такому человеку? Также я помню человека, который очень правильно сказал: «Мнение человека, который кроме как «графика rulezzzzz» ничего сказать не может, ничего не стоит». Уважаемая редакция, что вы думаете по этому поводу?

Павел Михайлов (Pahan14@yandex.ru)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Есть мнение, и не только мое, что сколько бы человеку ни твердили, что вот эта игра мега-супер, а вон та первостатейный отстой, играть он будет строго в то, во что ему играть нравится. И никакими хитрыми маневрами его в другие игры не заманишь. Ни пряником, ни кнутом по мягкой попе. Если геймерам нового поколения нравится играть в современные игры и не нравится в старые (хотя многим очень даже нравится), то и не надо с этим ничего делать. Проще понять молодежь, чем каленым железом вжигать в них любовь к раритетам.

Они привыкли к совершенно иному уровню графики, к другой организации интерфейса и повышенной эргономике игрового пространства. А тут им кто-то говорит, что есть какой-то реликт, который без всех этих наворотов надо ни с того ни с сего превозносить. Разумеется, они баллон покатят. Я бы на их месте покатил. Если бы у меня не было теплых воспоминаний о том, каким революционным был, например, Fallout на момент выхода и с каким упоением я в него резался дни и ночи напролет... Если бы у меня не было игрового опыта, позволяющего оценивать старые игры, учитывая момент их создания, если бы... Но у меня это все есть, и я все эти игры ценю — да, собственно, все мы тут их ценим. Николая, вон, от Diablo поди оторви, Олега Полянского от Quake, я раз в неделю в диетические Doom2-вады режусь! Но при этом мы не требуем, чтобы так же поступали другие. Единственно, за что лично я могу метко насовать в репу, так это если меня клеймить начнут, что мне, мол, «всякая ерунда нравится». Так что со многим высказанным в письме согласен — хиты прошлых лет многие уже не способны оценить по достоинству, но сами хиты от этого не становятся хуже, на то они и хиты. А обижаться на чужое мнение однозначно не стоит. Надо его учитывать и воспитывать мнение собственное — вот это выбор настоящего мачо!

терного ига. Но их немного. Но они есть!

4. Методика достойной компенсации. Когда компьютеры были большими, а я сам обладал вполне скромными габаритами, у меня была точно такая же проблема. Только играл я тогда не на **PC** в **Half-Life 2**, а на **БК 0010-01** в «**Клад**» и «**Перестройку**». Прибегал из школы и сразу — за клавиатуру. Домашние начали опасаться за мое душевное равновесие, да и сам я уже косился на себя в зеркало с некоторым недоумением. Почесал тыковку да и завел себе правило — играть в игру только после того, как выполнил домашнее задание или сходил в магазин. В качестве бонуса. Игра выступала в роли приза за проделанную работу. Сказано — сделано. Написал сочинение — поиграл 15 минут в **Star Bandit**, купил кефир и две калорийные булочки — 30 минут «**Вампиров**» обеспечены. Приблизительно через месяц я стал играть значительно меньше, а учиться лучше. Не факт, что опыт подойдет лично вам, но мало ли — чем капс-лок не шутит.

Можно фантазировать и вспоминать дальше, но самые действенные методы я назвал. Вам осталось только собраться и применить их на практике. Не решаетесь? Так никто и не обещал, что будет легко.

Отрезвляющий ответ на рисунок DOOM3 Russian из январского номера «Мании». Автор — Немтинов Антон (linda09@inbox.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

От себя могу добавить, что когда я была от горшка два вершка и только начинала играть на своем первом компьютере **ZX-Spectrum**, то родители изобрели отличный способ, чтобы оторвать меня от моих любимых игр (серии квестов **Dizzi** и незабвенной **Elite**). Если следовать вышеизложенной систематике, то этот метод можно назвать «**Экономически рефлексивным**». За время, проведенное в отрыве от монитора, мне делали различные классные подарки, которые я сама себе купить никак не могла. В те времена это были различные импортные заколочки, классные штатовские пенальчики для карандашей и прочие веселости из стран ближнего и дальнего зарубежья, которые во времена перестройки днем с огнем было не сыскать.

Кто-то считает, что подобные «коммерческие» отношения детей и родителей недопустимы: разваливают семью и негативно влияют на неокрепшую детскую психику. Но я как-то не заметила. С родителями как были чудесные отношения, так и остаются по сей день, да и на мою душевную неуравновешенность никто пока не жаловался.

ПИСЬМО №3

А теперь дружными усилиями мы рассмотрим сразу два в чем-то схожих письма. Регулярная бомбардировка редакционных ящиков посланиями такого содержания заставляет задуматься и требует расставить все точки над I.

Я БЫ В АВТОРЫ ПОШЕЛ!

Здравствуй, мой любимый журнал и тот, кто сегодня отвечает на наши письма! Пишу я вам в первый раз, так как интернет подключил недавно. А пишу я вот по какому поводу: я бы хотел работать в журнале редактором. Поэтому у меня к вам несколько вопросов: 1.С какого возраста у вас можно работать? 2. Какие навыки нужно иметь и нужен ли опыт работы? Сергей Мухин (chaosman91@mail.ru)

И еще одно письмо:

«Игроманцы»! Я уже месяц назад послал вам свою пробную статью. И что же? Каждый день проверяю свою почту, а ответа нет! Я так понимаю, вы просто разводите народ, чтобы привлечь к себе внимание. Говорите в журнале и на сайте, что вам нужны авторы, а на деле никто вам не нужен и стать автором просто невозможно! А если и возможно, то только, если ты уже давно журналист!

Алексей Никишцев, Тверь (nikish007@hotbox.ru)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Сергей, тема, поднятая вами, широка и многогранна. Рассказывать, как проникнуть в святая святых «Игромании» — ее авторский цех — можно бесконечно. Сама я в журнале постоянно не работаю, но у меня есть несколько близких друзей, которые в свое время разными правдами и неправдами проникли в недра журнала и успешно работают по различным направлениям. Они рассказывают много интересного. Как скрупулезно редакторы вычитывали их тестовые материалы, не подпуская новобранцев на расстояние пушечного выстрела до самого последнего момента (чтобы исключить возможную личную приязнь/неприязнь к конкретному человеку при вынесении окончательного вердикта, брать или не брать на работу). Как придирчиво писался отзыв на каждую одобренную к публикации статью — сама видела ряд таких разобранных текстов. Это просто ужас какой-то! Там чуть ли не к каждому слову комментарий. Что не так, как

поправить, чтобы лучше звучало, в каком ключе переписать, чтобы читатели были в восторге... А ведь есть еще и устные собеседования, и длительная переписка по почте.

Звучит страшно, но ничего невозможного точно нет. И на работу в «Игроманию» принимают по сей день — в некоторые разделы даже с большей охотой, чем ранее. Всю техническую информацию вы можете найти на сайте (***www.igromania.ru***), а от себя добавлю: точно знаю, что, например, в прошлом номере в рубрике «Вскрытие» появился новый автор. Из читателей. Написал, получил тестовое задание, успешно с ним справился и был принят в штат.

Что касается возраста, то он, насколько я знаю, не имеет значения. В «Мании» работают и совсем юные авторы, и проверенные в боях волки виртуального пера. Устроиться же сразу на редакторскую должность вряд ли получится. Нужен большой опыт работы — как минимум года 2—3 в роли автора. Да и заняты сейчас в журнале редакторские вакансии, в отличие от авторских.

Алексей, теперь ответ вам. Я так думаю, что раз редакторы на ваше письмо не ответили, значит, присланный материал их чем-то не устроил. Такое бывает довольно часто. Было бы удивительно, если бы любой желающий стать автором журнала принимался на работу. Каждый номер в «Манию» приходит несколько десятков или даже сотен писем с заявками, но действующими авторами становятся единицы. Только те, кто отвечает всем предъявляемым требованиям. Таких немного, но таким может при сильном желании стать каждый. Сама когда-то была юным и неоперенным птенчиком, а сейчас я вполне сложившийся автор. При этом никаких журфаков не заканчивала и курсов повышения грамотности не проходила.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

По всем пунктам — однозначно и справедливо. Замечу в догонку. Мы — редакторы — не контора по написанию рецензий на приходящие нам материалы от читателей. Мы не пишем эссе на тему «Почему вы нам не подходите». Если же человек устраивает, то я, например, поступаю следующим образом. Стремительно вылавливаю товарища за шкирку. Информирую, что он может попробовать себя в роли автора. Даю тестовое задание (сверх того, что было прислано по почте). Если человек с тестом успешно справляется, то он принимается в авторы, а заказанная тест-статья публикуется в журнале. Требования у меня — да и у других редакторов — довольно жесткие, но если кто-то думает, что в журнал могут устроиться только прожженные журналюги от компьютерной индустрии, то сообщаю — ни разу и ни в одном глазу. Например, больше половины авторов моих рубрик впервые опубликовались именно в «Игромании». Так что не надо ля-ля!

А вообще — отличная тема для статьи в журнал или на компакт. Спасибо за идею. В одном из ближайших номеров окучим и предоставим вашему вниманию историю о том, какими качествами надо обладать и через что предстоит пройти будущим авторам «Мании».

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Продолжаем публиковать ссылки на ваши зверские творения в Сети. Как и всегда, упоминания удостоены только лучшие работы. Прочие товарищи — продолжают наращивать скилл и копить экспу, чтобы улучшить свои странички и быть упомянутыми в следующих номерах. И, как всегда, стандартная инфо-отмазка, чтобы вы не вздумали слать нам ссылки на всяко-разные XXX-сайты и прочие непотребства (авантюристы находятся чуть ли не каждый номер):

*Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик **mail@igromania.ru**. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.*

Дизайнерское издевательство над логотипом «Игромании» товарища Андрея Скрынченко (grandroz@rambler.ru). Негодуем! Но работа, правда, симпатичная.

1. www.mb-studio.hoha.ru — сайт юной анимационной студии, занимающейся разработкой ураганных роликов и игр на Flash. Уровень, конечно, не профи, но юмора и сарказма ребятам не занимать. На некоторых мультах приходится лежать, схватившись за живот.

2. www.getialsoft.narod.ru — сайт ребят, которые вместо того, чтобы день и ночь играть в компьютерные игры, находят время творить собственные. Умело кодят на Delphi. На сайте имеются статьи и архивы с интересными примерами, а также игра собственного производства.

3. www.game-yetisports.narod.ru — мозгодробительный сайт, посвященный «Пингвомету». Как сообщил нам автор: «Самая главная идея сайта — создать единую систему рекордов по всем частям игры».

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Вот и пролетели скоропостижные пять страниц «Почты». Обычно в таких случаях расшаркиваются, отвешивают низкие поклоны и красные, как раки, оттого, что несли полную ахинею, выскакивают за дверь. Я краснеть не привык, да, вроде, и не за что. Все написанное — метко отражает мой кругозор, сфокусированный в жирную точку зрения. А потому попрощаюсь в том же ключе. Неумолимая статистика говорит, что кто-то из вас покинет нас в ближайший месяц, поэтому с ними я прощаюсь навсегда, а с остальными... до следующего номера.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Мне было ужасно приятно поучаствовать в ведении почты моего любимого компьютерного журнала. Просто не пересказать как. Вроде бы — ничего удивительного, но как появится в продаже, обязательно буду бегать и всем показывать. Желаю вам побольше вкусных игр в самом скором будущем, тотального апгрейда вашему компьютеру и гладкого коврика вашей мышке. Чмоки и бай-бай.

P.S. Ах, да, чуть не забыла выполнить наставление главного редактора. Если вдруг вам понравилось, как мы провели **этот выпуск «Почты»**, то обязательно напишите на ***mail@igromania.ru*** (в теме письма укажите — «**Новые ведущие почты**»). Дорредакция будет знать, стоит ли продолжать в том же духе, а возможно, и еще раз доверит Алексею и мне поучаствовать в работе над рубрикой.

Почтовый раздел подготовили
Алексей Макаренков и Светлана Померанцева

Адрес для писем: mail@igromania.ru

ДОКТОР ДОБРО

Нас часто спрашивают читатели на форумах: «Скажите, а как поживает Олег Полянский, бывший главный редактор «Мании»?». Нам ежедневно приходят письма: «Расскажите, пожалуйста, где сейчас работает Олег Полянский?». Нам даже пишет заказной телеграммой из Калининграда переодетый Катей Олег Александрович Ставицкий: «привет тчк тут хорошо зпт работаю с кранком зпт но хотел спросить двоеточие как там полянский вопросительный знак».

Что ж, спрашивали — отвечаем. В настоящий момент Олег Александрович Полянский жив и здоров: он ведет активный образ жизни, продолжает глубоко изучать английский язык, совершает утренние пробежки, а недавно вот купил аэрогриль и записался в секцию кикбоксинга. В свободное же от здорового образа жизни время Олег Александрович делает... совершенно верно: журнал о здоровом образе жизни (а также о здоровом питании, здоровой медицине и о множестве других не менее здоровых вещей).

Олег Полянский, как видите, меняет профессию

Когда вы читаете эти строки, во всех самых главных журнальных точках страны уже лежит на прилавках (если не смели) первый номер полезного журнала о здоровье под названием «**Личный доктор**». Это название, кстати, магическим образом совпадает с ником О.А. — половина знакомых называет его не иначе как «Док» или, если разговор идет серьезный, «Доктор». В общем, как бы там ни было, а журнал у него получается хороший. Можно читать с пользой для себя и рекомендовать без тени сомнения знакомым и родственникам – особенно тем из них, кто живо интересуется своим собственным здоровьем.

To beta or not to beta

Олег Бочаров

Своп Файлов, потомственный студент Института марксизма-линуксизма, с малых лет мечтал вырасти бета-тестером. Он и альфа-тестером был, и гамма-тестером (юные натуралисты из института Курчатова на нем испытывали гамма-излучение), но с бета-тестированием все как-то не складывалось. И вот однажды Своп, как обычно, распечатывал на принтере утренний спам, чтобы почитать его по дороге на работу. И тут на глаза ему попалось послание. Он снял послание с глаз, так как оно мешало видеть, и прочитал следующее: «Уважаемый подписчик нашего спам-сервера! Благодаря вашему исключительному везению вы стали одним из тех пятнадцати миллионов избранных счастливчиков, которые могут бесплатно воспользоваться бета-версией нашей легендарной программы, делающей что-то. Кто из бета-тестеров первым поймет, что именно делает наша программа, тому мы БЕСПЛАТНО продлим подписку на наш спам на все следующее полугодие».

Своп Файлов не мог поверить своим глазам: в аттаче помимо привычных вирусов лежал дистрибутив, который мог изменить всю его судьбу. Довольно быстро наш герой осознал, что багов в программе больше, чем байтов. Первые четырнадцать инсталляций уничтожили его операционную систему еще на стадии распаковки, инсталляции с двадцать третьей по тридцать четвертую отформатировали ему винчестер и все CD-болванки — даже те, которые стояли на полке и в компьютер не вставлялись. Но после девяносто третьей установки программа заработала, и Своп Файлов понял, что она делает: она взрывала принтеры! Причем в радиусе 12 километров.

С пометкой «экстренно засунуть сисадмину лично в задницу» Своп Файлов отправил депешу со своими восторженными впечатлениями прямиком авторам. Уже через неделю программа по взрыванию принтеров стала хитом Сети, а имя Файлова (напомним, что оно было Своп), упомянутое в финальных титрах между уборщицей и наборщицей лицензионного соглашения, стало в Сети подлинной легендой.

Не прошло и двух лет, как Файлов получил предложение от малоизвестной гондурасской транснациональной корпорации NigroSoft протестировать их грядущий хит. Звалась игра гордо — «Оглобля», и ей пророчили участь убийцы «Диабло». Бета-тестирование показало, что оглоблей диабло не замочить, а вот процессор прекрасно плавится и заливает раскаленной магмой всю материнку. Авторы вежливо поинтересовались у Файлова, что, по его мнению, может сделать из «Оглобли» убийцу «Диабло». На что Своп искренне ответил: при инсталляции игра должна просто сносить «Диабло» с винта. Сия фича была внедрена в «Оглоблю» и прославила себя так громко, что покупатели стали звать игру ласкательным сокращением — без приставки «огло»...

Вы думаете, Своп Файлов остановился на достигнутом? Нет, он принял непосредственное участие в обкатке программы, которой суждено было стать переломной в его жизни — калибровщик оптической мыши вырвал девайс из рук и переломал Свопу все кости. Не поддаваясь на подобного рода мелкие провокации, упрямый бета-тестер учинил инсталляцию новомодного файл-менеджера, который, как любой заправский менеджер, принялся требовать деньги за каждую операцию над файлами, к тому же взымал НДС в размере 20% с мегабайта, который растворялся бесследно где-то в кэше.

Затем последовало тестирование текстового процессора, который умел печатать лишь одну фразу — «fatal error», да и то с опечатками. Не обошлось без «Тетриса», кирпичи которого были настолько тяжелы, что разбивались друг от друга, вместо того чтобы аккуратно складываться в стопочки, — программист, приняв кое-какие другие стопочки, неправильно рассчитал физику игровой вселенной. Затем Своп стал счастливым обладателем подпольного клона игры Thief, который спер из его квартиры все мало-мальски ценное, включая труп давно забытой в спальне за ненадобностью подружки.

Желая поправить дрогнувшее по этой причине материальное положение, Своп Файлов пошел на крайнюю меру. Он решил сделать то, что отвернуло от него всю прогрессивную мировую общественность, — записался в добровольцы на тестирование операционной системы «Вынь-Да-Положь XP». Президент компании Был Гей лично вручил Свопу ключи от исходного кода, а затем скрылся в неизвестном направлении.

Инсталляция «Вынь-Да-Положь» заняла восемнадцать дней — все это время Свопу пришлось провести откинувшись на спинку стула, не думая о воде, еде и биде. На девятнадцатый день «Вынь-Да-Положь» произвела первый запуск, обнаружив «неизвестное устройство» — кнопку reset. Выкачанный из Сети 90-мегабайтный драйвер «ресета» работал некорректно: кнопка начала тормозить, и компьютер перегружался через полтора-два часа после ее нажатия. То есть когда нужда в перезагрузке естественным образом миновала. Тем не менее драйвер был удачным — кнопка ни с чем не конфликтовала, так как занимала всего семь прерываний, а значит, на остальные устройства оставалась еще парочка прерываний.

Из оставшихся устройств Своп Файлов более всего любил батарейку БИОСа и контроллер жестких дисков. Последний контролировал, достаточно ли жесткие у Свопа диски. На них были отведены оставшиеся два прерывания. На вопрос «а как же тогда работает видеокарта?» следовал лаконичный ответ — «у программы еще не готов графический интерфейс, а значит, никакой насущной необходимости в ее использовании нет».

Мультимедийные функции «Вынь-Да-Положь XP» поражали воображение: чего только стоил mp3-плеер, который не воспроизводил ничего, зато умел конвертировать wav в jpeg с изображением синусоиды первого аккорда. Синусоида, правда, всегда рисовалась одна и та же, и Своп так и не решил для себя, баг это или фича. Пото-

Автор иллюстраций - Александр Ремизов

STAR WARS
REPUBLIC COMMANDO
МАРТ
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
ИГРОМАНИЯ
Издатель: LucasArts ● Разработчик: LucasArts

МАРТ
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
WORLD OF WARCRAFT
ИГРО МАНИЯ
Издатель: Vivendi ● Разработчик: Blizzard ● Издатель в России: Софт Клаб

му в отчете о тестировании поставил галочки в обеих колонках. Впоследствии авторы признали, что синусоида глючная и вообще задумывалась как косинусоида.

Но больше всего Свопу понравились иконки. Например, на десктопе была икона Богоматери (утилита для настройки матери). Своп назвал ее «иконой бАгоматери», потому что кроме багов от нее пользы не было. Была иконка Святой троицы — «Дух, Отец, Сын» (сокращенно ДОС), она включала командную строку. Но так как вся троица сразу начинала давать свои команды, противоречащие друг другу, то система падала... причем вместе с системным блоком. Пришлось прибить его гвоздями к столешнице.

Несмотря на то что система казалась немного сыроватой, Своп обнаружил в ней поистине инновационные решения, которые обязаны были покорить сердца миллионов. Например, она так стойко хранила конфиденциальные файлы пользователя, что даже он впоследствии не мог их просмотреть. Также ее не брал ни один вирус — наоборот, сама система заражала собою вирусы, после чего они погибали в муках, а система начинала размножаться. А файервол? При попытке просканировать порты посланный системой обратный разряд в 2000 вольт уничтожил две эскадрильи отборных хакеров.

Своп внимательно изучал все плюсы и минусы «Вынь-Да-Положь». Да... минусы тоже были, хотя в это трудно поверить. Главный минус был обнаружен Свопом в клавиатуре — как раз между «0» и «=».

Наконец отчет о тестировании был заполнен, и Своп Файлов почти заработал обещанный Геем гонорар (по опечатке в контракте названный геморроем). И тут как гром среди ясного неба неприятные новости. Был Гей арестован во время безобидной туристической поездки по Ираку. Ему предъявлено обвинение в нарушении закона об авторском праве. Якобы логотип компании «Вынь-Да-Положь» — обгрызенный хомяками со всех сторон баклажан — чересчур напоминает укушенное в пузо яблоко с логотипа Apple. Попытки адвокатов и дантистов доказать, что хомяк не является парнокопытным животным, а значит, обладает своим особенным, эксклюзивным прикусом, не дали положительного эффекта. Был Гей сослан под домашний арест в собственный «умный» электронный особняк, управляемый его операционной системой «Вынь-Да-Положь». Через неделю он найден мертвым — компьютер по ошибке залил дом кипящей водой, затем снизил температуру воздуха до минус 70 градусов, выпустил из аквариума полгода не кормленных пираний, открыл все газовые задвижки и пустил искру в 3000 вольт по всем помещениям. Но причиной смерти Была Гея стало не это, а неполадки в системе аудиоуправления: заигравший в каждой комнате последний хит Бритни Спирс не смолкал в течение недели, что привело мультимиллиардера к помешательству и закономерному самоубийству.

Эти известия шокировали Свопа Файлова. В припадке безумия он побросал в печь все свои записки о ходе тестирования. И лишь то, что печь оказалась микроволновой, спасло их от уничтожения и позволило нам довести до вас их содержимое.

Где сейчас Своп Файлов? Что он делает? По информации, поступившей из надежного источника (спам-сервер www.coolspamforeva.org. — Прим. спецслужб.), последний раз Свопа видели за бета-тестированием игры Half-Life 2. Кстати, знаете, почему игра называется Half-Life («Полжизни»), а не целый Life? А потому что Своп Файлов в свое время, тестируя ее, потерял где-то половину кода. Причем безвозвратно. Так что мы все знакомы лишь с жалкими ошметками великого проекта. А жаль: говорят, там можно было играть не только за Фримена, спецназовца и охранника, но и за лупоглазого монстра, за хедкраба и даже за автомат с газированной водой из буфета с первого уровня. А Unreal до его вмешательства вообще, говорят, был очень даже Real. О! Это же отдельная жутко увлекательная история, которую я сейчас расскажу, если, конечно, вдруг бета-версия операционной системы не пови... ■

Компьютерные приколы

Несколько приколов, которые можно сделать, используя только стандартные программы Windows.

1. Сперва делаем скриншот текущего рабочего стола и сохраняем его в, например, Paint. Меняем предыдущую обоину на только что сохраненную. Удаляем все значки с рабочего стола, включая «Мой компьютер». Как вы знаете, в Windows XP меню «Пуск» имеет два вида: классический и «новый». Убираем «Мой компьютер» и подобные ему значки в «новом» «Пуске» (Свойства/Настроить/Дополнительно). Все! Когда твой приятель сядет за компьютер, он в недоумении начнет кликать по несуществующему «Моему компьютеру», а поменяв обоину, обнаружит (о ужас!), что вся ярлыки и вовсе пропали. Срабатывает это только на людях, которые ну совсем не дружат с PC.

2. Бывает, что в некоторых программах вместо нормальных символов отображаются непонятные закорючки. А бывает и так, что шрифты пропадали во всех Windows-приложениях, в том числе даже в меню «Пуск». Такое, я думаю, мало с

кем случалось. Но это вполне можно устроить. Этот фокус будет выглядеть эффектнее в классическом стиле Windows. Откройте «Свойства экрана/Оформление/Дополнительно» и измените исходный цвет всех шрифтов на цвет фона, на который наложен текст.

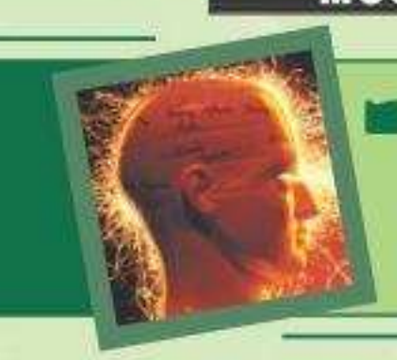
3. Это прикол прост в исполнении, но может доставить много хлопот тому, над кем подшутили. Он заключается в подмене ярлыков на другие. Это можно сделать, поменяв местами либо пути к ярлыкам, либо иконки. Можно пойти дальше, заменив «Мой компьютер» «Корзиной». В корзине надо создать ярлыки, такие же как в «Моем компьютере», и поменять ее иконку на иконку «Моего компьютера». Хозяин машины будет долго вникать, что есть что на самом деле. Варианты замены ограничены только вашей фантазией.

4. В каждом мониторе есть такой параметр, как «яркость/контрастность». Самое интересное то, что на некоторых из них, понизив этот параметр до 0, вы добьетесь абсолютной темноты. И не до всех пользователей сразу доходит, что произошло с их любимым монитором. Некоторые личности, вместо того чтобы нажать кнопку Menu на мониторе, пытаются избавиться от этой проблемы всеми мыслимыми и немыслимыми способами. Они вытаскивают шнур из монитора и прочищают кабель или лезут в системный блок, чтобы посмотреть, в порядке ли его видеокарта.

Прислал Меркулов Влад aka ~M@ster Yoda (***master_yoda_2004@mail.ru***)

■ ■ ■

Компьютер неистощим на сюрпризы. Иногда неприятные, а иногда, наоборот, очень даже забавные. Если у вас есть желание поделиться с окружающими каким-то приколом такого рода, присылайте нам его описание и скриншот на адрес ***joke@igromania.ru***. Это может быть что угодно: изображение сообщения об ошибке, какой-то курьезный глюк, текст, превратившийся после машинного перевода в нечто совершенно уморительное, — главное, чтобы было смешно. Самые лучшие приколы мы обязательно опубликуем.



ТЕСТ НОМЕР 55 ШТОРМ ВО ВРЕМЯ ШТИЛЯ

Откроем вам наш маленький производственный секрет. Когда заканчивался прошлый, 2004 год, мы едва ли не на ушах стояли от радости: наконец-то закончилось это половодье хитов, впереди январь, месяц затишья, и мы в кои-то веки можем отдохнуть от этих проклятых игр.

И что же мы видим, когда выходим на работу? Индустрия и не думала брать тайм-аут: Psi-Ops, The Settlers IV, Playboy: The Mansion, The Punisher, Nexus, Street Racing Syndicate... Мама, роди нас, пожалуйста, обратно.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на ***test@igromania.ru*** *либо на* ***адрес редакции****. Прочие подробности смотрите в разделе* ***«Участие в конкурсах»****.*

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать *единственный ошибочный* вариант.

❶ По ходу игры главный герой Psi-Ops обретает целый ряд пси-способностей:

А. Pyrokinesis.
Б. Telekinesis.
В. Force field.
Г. Mind Drain.
Д. Aura View.

❷ Игра The Punisher сделана по одноименному фильму, который, в свою очередь, основан на комиксах, выпущенных компанией...

А. DC Comics.
Б. Marvel Comics.
В. Dark Horse.
Г. Comico.
Д. Vertigo Comics.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому — несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❸ С фотомоделями в Playboy: The Mansion можно...

А. Играть в «доктора» вплоть до их полного, гм, обнажения.
Б. Заставлять их убирать особняк Хью Хефнера.
В. Обсуждать с ними текущие макроэкономические показатели.
Г. Заниматься (поручики, уймитесь) фотосессиями.
Д. Ездить на шоппинг в ближайший супермаркет.

❹ Стараясь ни в чем не отставать от Need for Speed: Underground 2, авторы Street Racing Syndicate использовали в качестве «приглашенной звезды» известную фотомодель...

А. Кэприс Бурр (Caprice Bourret).
Б. Эстеллу Уоррен (Estella Warren).
В. Келли Ху (Kelly Hu).
Г. Ни одну из перечисленных.
Д. А где вы там вообще фотомоделей углядели? У Namco на них просто денег не хватило, поэтому они пригласили своих жен, мам и бабушек.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

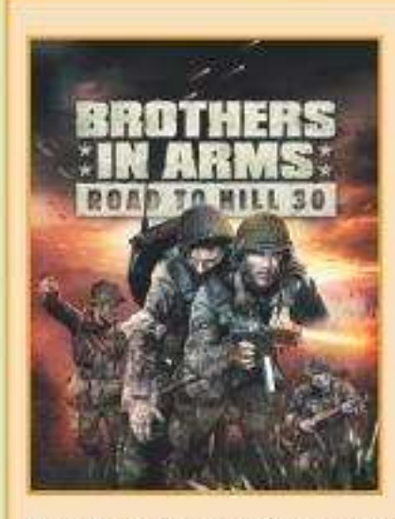
❺ Игровой процесс в Hearts of Iron 2 организован на манер Rome: Total War — в походовом режиме вы двигаете фишки на карте мира, а во время битв спускаетесь на грешную землю и руководите войсками на трехмерных локациях.

А. Спору нет!
Б. Звучит неправдоподобно.

❻ Одна из бонусных миссий в «Альфе: Антитеррор» посвящена штурму дворца Амина, президента Афганистана.

А. Именно так.
Б. Неправда ваша.

ОТРЯД БРАТЬЕВ



Победители мартовского теста получат в подарок самый «интеллигентный» (по версии Катерины Александровны Ставицкой) шутер этого года — **Brothers in Arms**, локализованный и изданный на территории России компанией «**Бука**».

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти «белую ворону» среди правильных изречений.

❼ У Nexus: The Jupiter Incident очень и очень трудная судьба. Зачатая как Imperium Galactica 3 **(А)**, она должна была разрабатываться компанией Digital Reality, создателями второй части **(Б)**. Однако Digital Reality отказалась от ее разработки, и игру поручили Philos Laboratories, одновременно переименовав ее в Galaxy Andromeda **(В)**. Все шло хорошо, однако в 2003 г. издатель JoWood закрывает проект в связи с финансовыми трудностями **(Г)**. Но в том же 2003 г. игру воскрешают Mithis Games и HD Interactive, чьими стараниями она наконец была доведена до релиза **(Д)**.

Подготовил Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).
На мозги ему капал Варнавский Игорь.

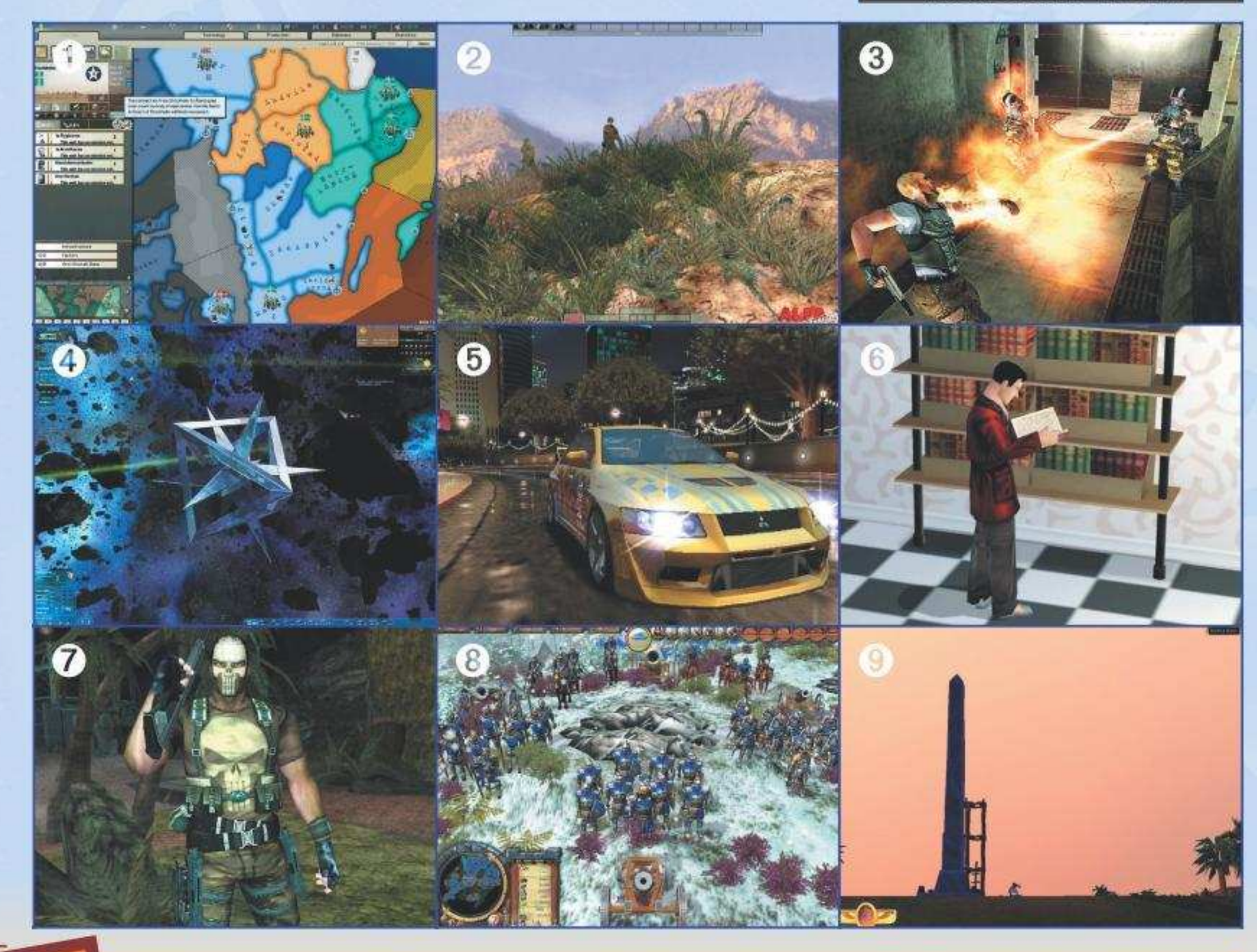
СКРИНТУРС НОМЕР 3 МАРТ

Спецназ города дьяволов

Самые реактивные товарищи, быстрее других опознавшие все наши картинки, получат в награду диски с новым российским тактическим экшеном «**Альфа: Антитеррор**». Призы предоставлены российским издателем игры, компанией «**Руссобит-М**».

Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких игр происходят девять конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик ***screenturs@igromania.ru*** либо на **почтовый адрес редакции**. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел **«Участие в конкурсах»**!

Составитель «Скринтурса»: Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru). Под пристальным взором Варнавского Игоря.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №1/2005

Скринтурс №1. Январь

Обилие неправильных ответов в случае с последней картинкой (многие товарищи путали Xpand Rally с Richard Burns Rally) натолкнуло нас на одну идею: а почему бы в следующий раз не поставить изображение из какой-нибудь игры по второму разу? Например, если бы мы в этот раз поставили Colin McRae Rally 2005 (который уже был в ноябрьском номере), вы бы наверняка подумали, что это Xpand Rally (не можем же мы использовать «Макрея» по второму разу), и тогда 90% ответов были бы неправильными. В следующий раз обязательно так и сделаем (раздается сатанинский смех).

Правильные ответы

1. Half-Life 2
2. Mortyr 2
3. T-72
4. Vampire: The Masquerade — Bloodlines
5. Tribes: Vengeance
6. RollerCoaster Tycoon 3
7. Medal of Honor: Pacific Assault
8. FlatOut
9. Xpand Rally

Победители

1. **Александр Кашин (г. Железногорск).**
2. **Дмитрий as Fox (*dmfox@list.ru*).**
3. **Павел Порядин (*jediknight90@mail.ru*).**
4. **slash s. slash (slash213@bk.ru).**
5. **Ярослав Дубров (*JAR0SLAV@yandex.ru*)**

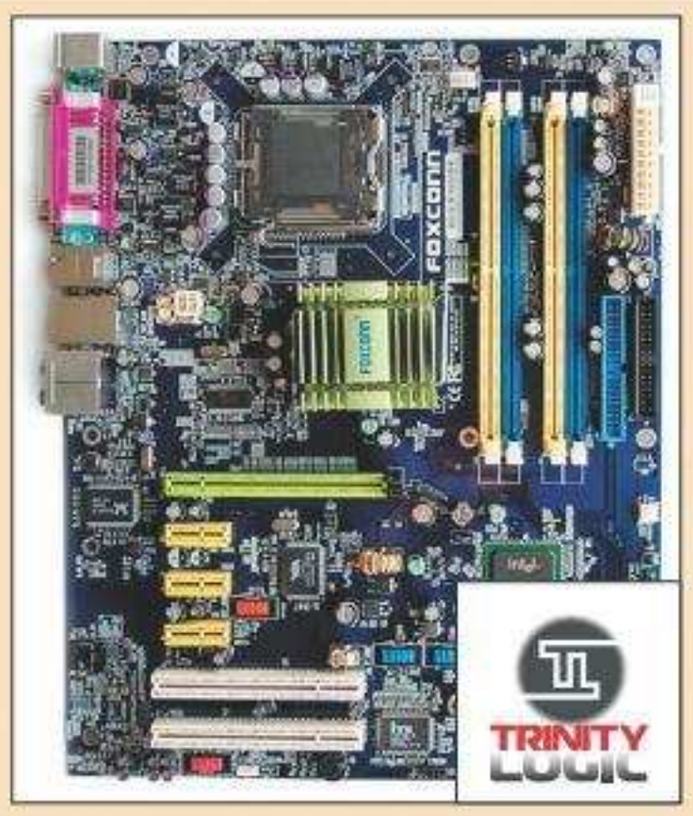
Победителям достается весьма символичный подарок — раллийный симулятор **Richard Burns Rally** (изданный на территории одной седьмой части суши компанией «**Бука**»). Это им за то, что они не перепутали «Ричарда Бернса» и Xpand Rally.

Тест №53. Ни слова о Раффе!

Согласны на все сто: «пипы» (peeps) — идиотское слово. Но именно так именуют посетителей в RollerCoaster Tycoon 3 (большинство из вас выбрало вариант «visitors»). Остальные вопросы вызывали намного меньше затруднений.

Правильные ответы

1. **Е (Docks).**
2. **Д (...и вероятность того, что при аварии вам пробьют бензобак, и вы закончите гонку на обочине без топлива).**
3. **Б (Пипы — peeps).**



4. **А (Барни Колхаун).**
5. **Б. (Звучит неправдоподобно).**
6. **А. (Именно так).**
7. **Б. (...создателями всех предыдущих игр этой серии).**

Победитель

Победителем на этот раз становится **Александр Бочек** (**г. Сыктывкар**). Он абсолютно точно ответил на все наши вопросы (да еще и с пояснениями), за что и получает от нас отличную материнскую плату **Foxconn 925A01-8EKRS2** (на чипсете Intel 925X Express), любезно предоставленную компанией **TrinityLogic** (***www.tl-c.ru***).

OH YEAH, HAPPY NEW YEAR!

Новый год, как всегда, пролетел незаметно, а вместе с ним столь же незаметно подошел срок для подведения итогов новогодних конкурсов. Писем пришло такое количество, что потребовался почти целый день, чтобы перебрать их и выбрать победителей. Процент правильных ответов оказался на удивление высок — в ежемесячном тесте, в котором вопросы, казалось бы, всегда были намного легче, этот процент всегда был на несколько порядков меньше. Чем это объяснить? А черт его знает.

Культовые цитаты

Честно говоря, мы думали, что этот конкурс вызовет наибольшие осложнения: основная часть наших игроков предпочитает русские версии, а из тех, кто все же играет в английские, далеко не каждый сможет вспомнить, из какой игры та или иная цитата. Наши опасения не оправдались: примерно треть писем была с правильными ответами — для такого специфичного конкурса это весьма солидный показатель. Приятно, черт побери, что у нас такие эрудированные читатели!

Цитата №1 — Silent Hill 4: The Room; Цитата №2 — Half-Life 2; Цитата №3 — Medal of Honor: Pacific Assault; Цитата №4 — Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude; Цитата №5 — Петька 5: Конец игры

Первым правильные ответы прислал **Виктор Крайнюков** — ему достается агрегат под названием **MSI MEGA View 561**, совмещающий в себе функции видео- и аудиопроигрывателя, графического просмотрщика, радиоприемника и даже переносного винчестера (объем 20 Gb). Следующие десять участников, также приславшие правильные ответы, награждаются мышками.

Победители

1. **А.В. Лим (*lim@vika.ru*).**
2. **Dima Gutkovskiy (*dimchik2001@mail.ru*).**
3. **Vladimir Karachunov (*karachunov@yandex.ru*).**
4. **Алексей Золотницкий (*natalia.loshenkova@tnt.ru*).**
5. **Павел Иванов (*native@amik.ru*).**
6. **Заирхан Харбилов (*gotlib@xtreem.ru*, г. Махачкала).**
7. **USSRpatriot (*USSRpatriot@yandex.ru*).**
8. **Иван Невмержицкий (*remven@mail.ru*).**
9. **pagger (*pagger@yandex.ru*).**
10. **Danger (danger@b-o.ru).**

*Благодарить за призы следует компанию **Microstar International** (**www.microstar.ru**)!*

Фотографическая память

В этом конкурсе требовалось расставить скриншоты из трех игр (Far Cry, Painkiller и Half-Life 2) в том порядке, в каком они следовали бы в игре (сначала скрин из первого уровня, затем — из третьего, потом — из седьмого и так далее). Задачка эта была несложная, но с одним огроменным подвохом: все скрины *уже* были расставлены в правильном порядке. Тем не менее часть читателей разгадала наш замысел и дала правильные ответы.

Победители

1. **Сергей Покропивный (*grey@service-line.ru*)** — mp3-плеер **Beatsounds EMP-Z** (128 Mb flash-памяти, поддержка VBR, до 8 часов работы от одного комплекта батареек).
2. Гражданин с адским ником **Zyb84-72stik** (и не менее сатанинским e-mail'ом — **Zyb84-72stik@yandex.ru**) — туристический фонарик.
3. **Жека Медведев (sir_@rambler.ru)** — туристический фонарик.

*Призы предоставлены компанией **Digital Direction Electronics** (**www.dpro.ru**), ура ей!*

Два Олега Александровича

Конкурс об Олегах Александровичах

(Полянском и, разумеется, Ставицком) оказался самым популярным — на него пришло больше всего писем. Увы, в отличие от других конкурсов, правильных ответов было совсем мало. Это удивительно, ведь ответы почти на все вопросы можно найти в прошлых номерах журналов — нужно было лишь внимательно перечитать их и сопоставить факты (угадывать, кто в чьей рубашке, конечно, надо было уже наобум).

Правильные ответы

1. Олег Александрович Полянский начал работать в «Игромании» с 1999 года (2).

2. Помимо русского языка, Олег Александрович Полянский свободно говорит по-английски (1).

3. Олег Александрович Полянский никогда не был в Германии (2).

4. На фотографии выше Олег Александрович Полянский одет в рубашку Александра Владимировича Кузьменко (2).

5. На самом деле Олег Александрович все еще работает неподалеку от офиса «Игромании» (3).

6. Олег Александрович Ставицкий начал работать в «Игромании» с 2003 года (2).

7. Помимо русского языка, Олег Александрович Ставицкий свободно говорит по-польски (2).

8. Олег Александрович Ставицкий никогда не был в Румынии (1).

9. На фотографии выше Олег Александрович Ставицкий одет в рубашку Александра Владимировича Кузьменко (2).

10. На самом деле Олег Александрович Ставицкий просто улетел домой (3).

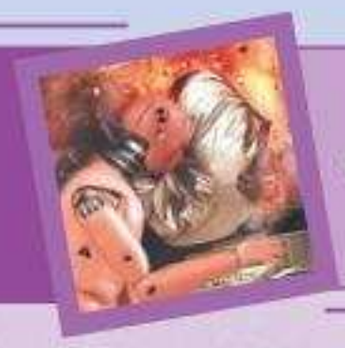
Победители

1. Некто Див — аудиосистема 7.1 **Creative Inspire T7900** (24-ваттный сабвуфер, 20-ваттный центр, сателлиты 6x8).

2. Илья Иванов (*г. Москва*) — аудиоплеер **BBK PV300S Silver** (поддержка VCD, CD-R/RW, CD-DA и MP3).

3. Erik Kalmykov (bloody_tung@rambler.ru) — звуковая карта **M-Audio Revolution 7.1** (с поддержкой системы 7.1).

*Все призы предоставлены компанией **ULTRA Computers (www.ultracomp.ru)**, за что ей огромное спасибо!*



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ
ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах «Тест» и «Скринтурс» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме email-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **«Тест»** выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу, через тире, выбранный вами вариант ответа). **«Скринтурс»**: 1 — Spider-Woman: The Shame; 2 — Worms: On the Fishhook; 3 — The Political Machine: Donkeys vs Elephants.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, **присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики**. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. ***Присылать письма с ответами*** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания»**. Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для «Теста»,

SCREENTURS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» **№3**, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» **№5\2005**.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». То есть ответы на **мартовские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут **31.03.2004**. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах **«Тест»** и **«Скринтурс»** победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика ***winner@igromania.ru***.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на *winner@igromania.ru*.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов "ИГРОМАНИЯ", "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" и "МИР ФАНТАСТИКИ", а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера "Игромании":

- **м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.**

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайновый магазин".

ТВОЙ ШАНС СТАТЬ ЧЕМПИОНОМ

ACON5

РОССИЙСКИЙ ФИНАЛ МОСКВА МАРТ 2005

ПОДРОБНОСТИ:

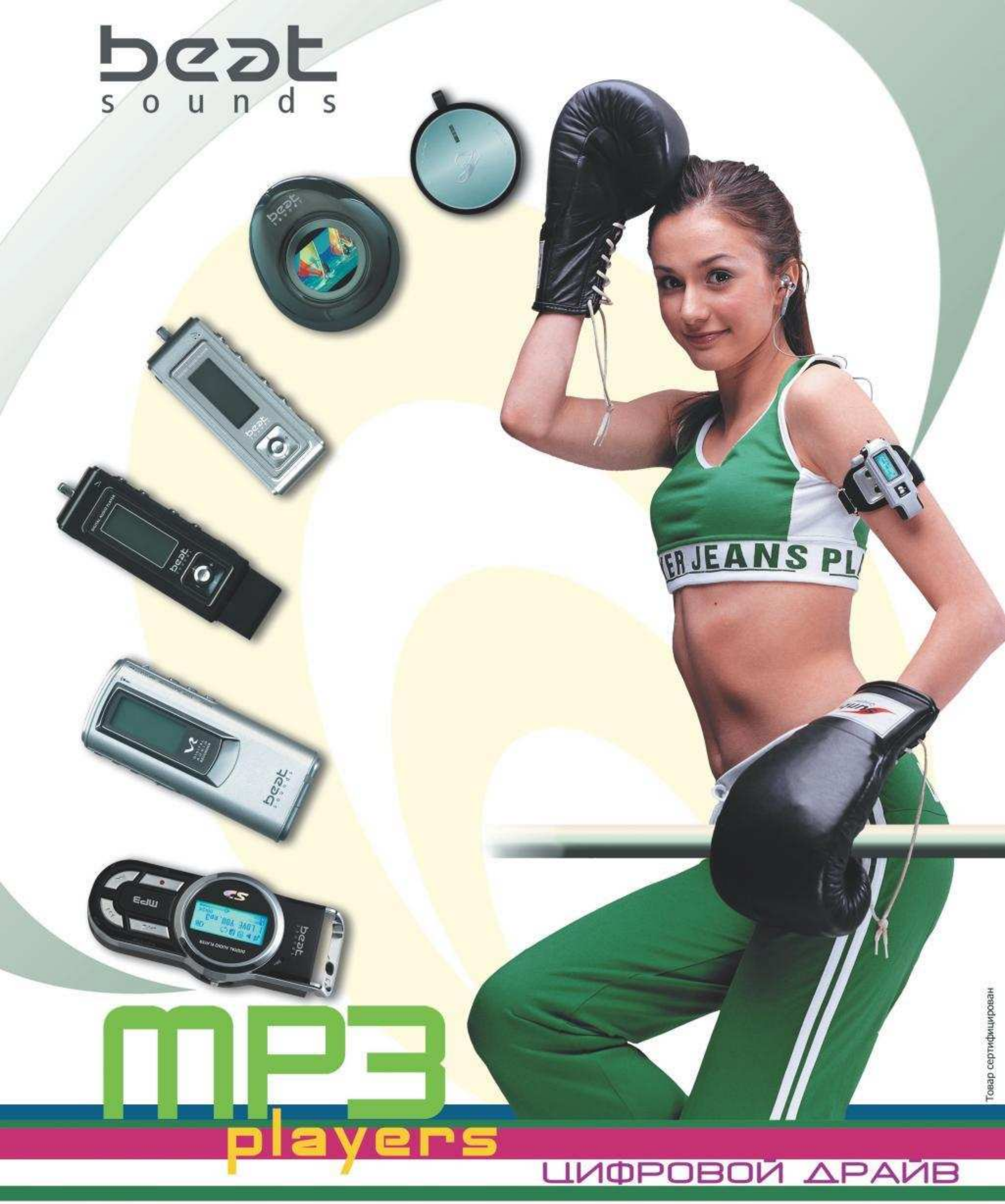
WWW.ABIT.RU WWW.ACON5.COM

АСБИС Беларусь
(375)-17-249-57-92, (375)-17-214-77-67
АСБИС Москва
(095)-775-06-41, (095)-775-06-42

Санкт-Петербург
(812)-438-11-30,
(812)-438-11-31
Новосибирск
(3832)-10-19-77, (3832)-10-12-61
(3832)-10-22-43

Екатеринбург
(343)-371-16-73, (343)-371-49-83
Волгоград
(8442)-34-14-87, (8442)-34-41-91
Ростов-на-Дону
(8622)-73-20-51

Н.Новгород
(8312)-12-29-38,
(8312)-16-99-62
(8312)-16-99-63
Самара
(8462)-60-78-83



dpro **МОСКОВСКОЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО DIGITAL DIRECTION ELECTRONICS CO., LTD Тел./Факс: (095) 737-3606 http://www.dpro.ru**

Москва (095): **ВэД-Холдинг** 937-3327; ULTRA Computers 775-7566; **ОнлайнТрейд** 737-4748; **Л-Фото** 785-3950; **SUNRISE** 956-1225; **Систек** 781-2384; **Инлайн** 941-6161; **DIXIS** 722-2222; **Альт Телеком** 258-0042; **Беталинк** 792-5353; **Максимус** 755-9053; **Альфа-Мобайл** 411-9991; **Мобильные Советы** 729-5710; **Евросеть** 777-7710; **POLARIS** 755-5557; **Умные Машины** 780-0041; **ELST** 728-4060; **R-Style** 514-1414; **СтартМастер** 967-1515; **LeFUTUR** 956-8000; **Data Storage** 150-8414; **SWIFT Technologies** 786-6303; **21 Век** 925-7866; **DigitalShop** 216-6913; **Плеер** 775-0475; **Dostavka** 742-5656; **DiVi** 128-0833; **DAW** 741-7891; **MosMarket** 745-0017

Санкт-Петербург (812): **ULTRA Computers** 336-3777; **POLARIS** 373-7805; **ОнлайнТрейд** 8-800-200-4748; **LeFUTUR** 388-7496; **21 Век** 972-0426; **iVista** 388-1065

Екатеринбург (343): ОнлайнТрейд 8-800-200-4748; **LeFUTUR** 223-3049; **ДиММ** 265-3371; **ASP** 278-7757

Новосибирск (3832): **Кардинал** 10-6202; **ОнлайнТрейд** 8-800-200-4748

Краснодар (8612): **SUNRISE** 64-0066; **FORNAX** 23-3633

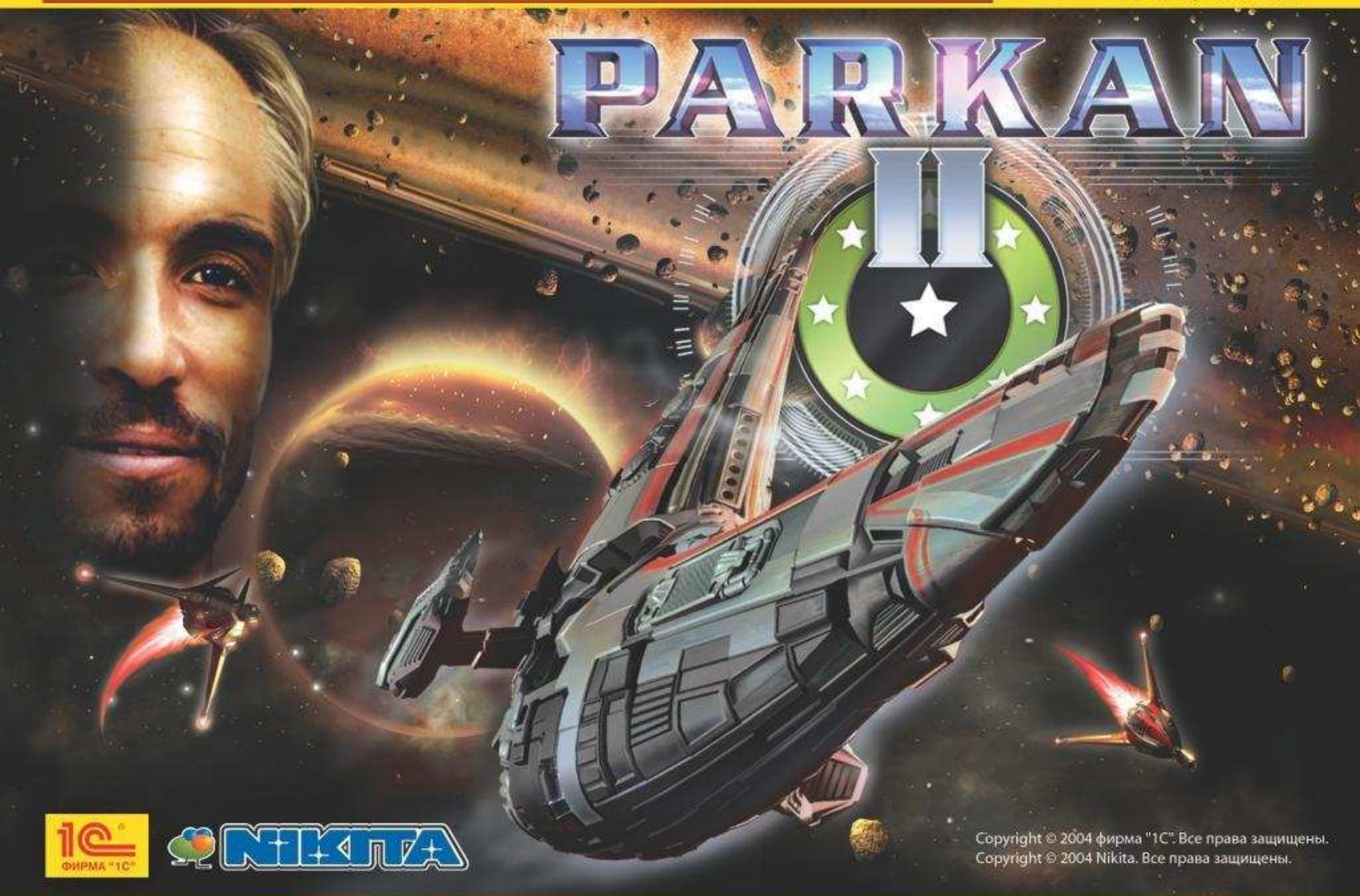
Ростов-на-Дону (863): **Титан** 291-7460; **SUNRISE** 261-8762; **POLARIS** 220-3454

Пермь (3422): **Мир Техники** 12-3606; **Ретайл** 23-0258

Макет подготовлен: www.ddec-studio.ru

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская, 4а;
Беренгов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, ал. 17;
Смольная,24,«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26, Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3\5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Брянская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижние Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 25 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 46;
ул. Русская, 45 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Чекосонцев, 3, «Пассаж»

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Контакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РомБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Ai»;
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Яргского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Россия», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Вагулина, 27;
ул. Челюскинцев, 15
проспект Димитрова, 7, «Мегаполис»;
Красный проспект, 74, 3 этаж, «Сн-Дюк»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гаспелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 36, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "7Я"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»;
ул. Серафимовича, 79, оф. 17;
Компания «Энджин»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТЦ «Аквариум»,
секция «АПС», 2 эт.;
ул. Стара Загора, 139, ТЦ «ЗАГОРКА»;
ул. Ульяновская, 18 ТЦ "Вавилон"
ул. Юных Пионеров, 146 "Мегида"
ул. Карла Маркса 510Б, 15 мкр. "25 часов"
ул. Садовая, 263
ул. Ульяновская/Самарская, 18/199;
ул. Юных Пионеров, 146

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Садова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Лиговский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Маратa д.8 «КВИ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А;
пом 4-Н, «Лайт-Продукт»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б, «Диттер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алеся»;
пр. Степана Разина 9а ТД"Славянский" комната №11,

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137

Челябинск
ул.Российская, 281

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденного, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ Белгево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д.1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3
Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Дивизион: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул. Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4
Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиаторная дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденного 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д.15, ТЦ «Электронный рай», пав.эл12к., Тверская 25/9
«ТД «Сокол» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвальынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Мичинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,